

7. årgang nr. 2
24. januar -
27. februar 1991
Kr. 34,75

Det Nye COMPUTER

Uafhængigt Commodore magasin

HUGO!

**Stortest af skærmtrolden
både til C64 og Amiga**

- **Få tips og ideer til A.M.O.S.**
- **Besøg hos Lucasfilm
i USA, folkene bag
Zak McKracken og
Indiana Jones**

Læs alt om!

**Sådan laves Berlingske
Tidende - på under 24 timer!**

10 sider med test af de nyeste spil

Vi Tester!

- **UltraCard til Amiga**
Enestående database-software
- **PC-kort til A2000 og A500**
- **MIDI-system til Commodore 64**
Bliv musiker for få penge



DANMARKS STØRSTE UDVALG!

DANMARKS BILLIGSTE HARDDISKE

SUPRA HARDDISKE

PRISKRIG

Nu er verdens bedste harddisk (SUPRA), blevet Danmarks billigste harddisk hos Danmarks største Amiga leverandør.

SUPRA har ekstremt hurtige loadtider med Quantum harddiske (søgetider fra 7/15ms!). Fuld autoboot. Ring efter yderligere information. LPS er lynhurtige slimline harddiske (2.5 cm), som giver plads til kort på begge sider. A500 version har gameswitch.

A500 PLADS TIL 8 MB RAM:

40 Mb 19 ms 5699,-
52 Mb 15 ms LPS .. 6199,-
100 Mb 15 ms LPS 8599,-

A2000 SLIMLINE HARDCARDS:

40Mb 19 MS 4299,-
52 Mb 15 ms LPS .. 4499,-
80 Mb 19 ms 7499,-
100 Mb 15 ms LPS 8499,-

SUPRA HARDCARD LAVPRIS:

84Mb Seagate ST1096N, 28 ms 5199,-

ACTION REPLAY II

Nu V.II med nye features som: Lagring i AmigaDOS format, Soundtracker Ripper, 80 tegn, diskmonitor, diskcopy, forbedret sprite og billede editor, Variabel autofire, DOS kommandoer, boot selektor og meget, meget mere. DANSK MANUAL.

Action replay V1 kan IKKE opgraderes eller ombyttes til V.II



VERSION II
Til
AMIGA 2000 **1199,-**
1299,-
Ring efter informationsark.

Nordic Power
Cartridge **NU 749,-**
Restsalg, FØR 1199,-

KØB NU, OG SPAR OP TIL 40%!!!

MODEM TILBUD

Trans-modem:

1200 baud, før 1097,- **KUN 669,-***
2400 baud, før 1585,- **KUN 1199,-**

Aceex Pocket Modem 2400 baud **1899,-**
Aceex 9600 MNP-5 **6299,-**

Alle priser er incl software, RS232 og telefonkabler.

* Kun så længe lager haves.

SNYD ikke Dem selv I SKAT!

**Men benyt istedet programmet
"SKATTEREFORMEN 1990"
på din Amiga.**

Avanceret og brugervenligt Dansk udviklet skatteprogram. Afprøvet og sammenlignet med store revisorgodkendte systemer.

Indeholder bl.a.:

Forskudsregistrering, Årsopgørelse: beregner bl.a. rest/overskydende skat, index-reguleret indtil 1992, Overgangsregler, Formueskat, B-skat, Aktie- og særlig indkomstskat m.m.

Med indbygget regnemaskine, notat-ark, udprintning samt arkivering.

INTRODUKTIONSPRIS KUN 299,-

Incl. udførlig dansk manual samt Hot-Line service.

AMITECH
DENMARK

Fås også hos din
lokale forhandler.

STEREO SOUND SAMPLER

Commodore
Amiga

Stadig den bedste sampler! Røst i
fagbladene i Danmark, Sverige,
Tyskland, England og USA.

Et dansk produkt af meget
høj kvalitet - se her hvorfor:

Stereo. Mikrofon indgang.
Over 100 KHz Samplerate.
Digital VU/PEAK indikering.
Mono/stereo omskifter. MIC/LINE
omskifter. Fuld software kompatibel.
Incl. audio kabel. Incl. stereo software.
Leveres i lækker box.

Pris incl. dansk manual, kabel, software



799,-

AMIGA

AMIGA GIGANT PAKKE*

1 x Amiga 500, 1 godt joystick og 12 strategi-/actionspil.

SPAR kr. 800,- KUN 4399,-

* Kun så længe lager haves.

AMIGA 2000 m/ 1084S* 10300,-
Normalpris 20600,-

* Studietilbud, gælder kun til studenter, lærlinge og lign. med gyldigt studiekort.

MONITOR

Philips 8833-II 2499,-

Farve monitor i nyt rapt design, med hovedtelefon udgang.
Kabel til Amiga kr. 200,-

DANMARKS STØRSTE UDVALG!

AT once AT-KORT

Hvorfor nøjes med et 8bit kort,
når du kan få den ægte
16bit 80286-AT kort
med **100% multitasking**
- Endda billigere...

SPAR 600,-

Pris excl. MS/DOS **KUN 2999,-**

100% Multitasking: Rul PC vinduet ned, og Amigaen kvæner løs bagved, SAMTIDIG. Alle Amigaens drev (også 5.25") kan omdannes til A: og B: drev, og kan samtidig benyttes som Amigadrev. En Amiga harddisk kan få en PC partition, og PC DOS vil endda autobootes fra PC partitionen. RAM udover 1Mb kan udnyttes som PC extended/expanded RAM. Lyd, mus, parallel/seriel port m.m. understøttes også. Norton SI 6.1. Grafik: SuperCGA, Hercules m.fl.

Ring efter yderligere materiale.



SOFTWARE TILBUD:

Nedenstående er kun et lille udsnit.
Ring efter vores softwareoversigt med
over 110 titler af de mest populære.

DPAINT III

Det bedste tegne- og animeringsprogram over hovedet. Gå ikke glip af en masse fantastiske funktioner, ved ikke at have manualen.

Køb NU på tilbud! **NU 799,-**
Vejl. 1199,-

Med DK manual..... **NU 1099,-**

PROFESIONAL PAGE 2.0!!

Nyeste version er netop ankommet. Med bl.a. roteret text/grafik, indbygget editor og stavetkontrol (UK), 24 bit grafik, skalerbare fonte (max. 720 punkt), aut. side nummerring og meget, meget mere. Ring for yderligere oplysninger.

NYHED 4299,-

AMIGATIPS & LOTTO

De kendte programmer fra Bech & Erlik, NU i de allersæneste versioner. Samlet pakke med System konstruktør 3 og Garantiberegning 2.

Vejl. 3498,- **NU 499,-**

AMOS, NU V1.2

AMOS gør det nemt at lave spil, demoer og seriøst software m.m. Stærk prog. sprog med over 500 kommandoer, lyd- og billededitor og meget mere. Lynhurtig programafvikling. Leve- res med en 300 siders kraftig manual og GRATIS V1.2 disk og manual. Læs testen i COMpuTer nr.10-90.

Vejl. 899,- **NU 699,-**

UNDERVISNINGSS SOFTWARE

Endelig er der kommet kvalitets undervisnings software omkring disse områder: Geografi, matematik, tegning, biologi, maskinskrivning, musik m.fl. til alle aldersgrupper. Ring efter yderligere informationer.

MaxiMem 2 Mb

NU MED 1 MB CHIPMEM

MaxiMem er helt enestående, da den kan udvides i 512Kb trin helt op til 2Mb. Flere og flere programmer der er på markedet idag og fremover, kræver mere og mere hukommelse. Derfor er MaxiMem en god investering, da man altid kan udvide efter behov. MaxiMem monteres internt i porten under Amiga'en, og har også indbygget ur med batteri backup, samt afbryder til RAM'en. MaxiMem leveres med illustreret dansk manual.

MaxiMem 512K 999,-

Gary adaptor 349,- /CPU adaptor 399,-
4 RAMkredse (512K) 399,- /8372 Agnus 499,-



TESTVINDER
i COMpuTer nr. 1-91

PAKKE-TILBUD!

MaxiMem 1.8 Mb KUN 2199,-
Incl. Gary adaptor

NU · NU · NU · NU · NU 3.5" DISKETTER

Den bedste kvalitet (MF 2DD)
med 5 års garanti.
110 stk. papæske
med labels.

Pr. stk. ved 100 stk.

549

ACCELERATOR-KORT A2630

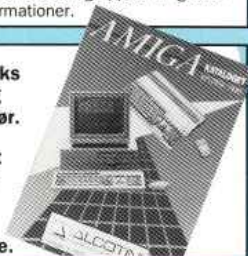
68030/68882 processor, 25Mhz incl.
2 Mb 32-bit RAM. Original Commodore
til Amiga 2000.

**STORT
PRISFALD**

10980,-

Vi har Danmarks
største udvalg
i Amiga tilbehør.

Ring efter vort
store katalog
(Efterår 90)
med over
400 varenumre.



BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS



COMPU CENTER
Nørre Allé 55 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22 (Ingen forsendelse.)



**Kvalitet
Tryghed
Produktviden**

**Bestil på tlf. 86 22 06 11
eller på fax: 86 22 06 55**

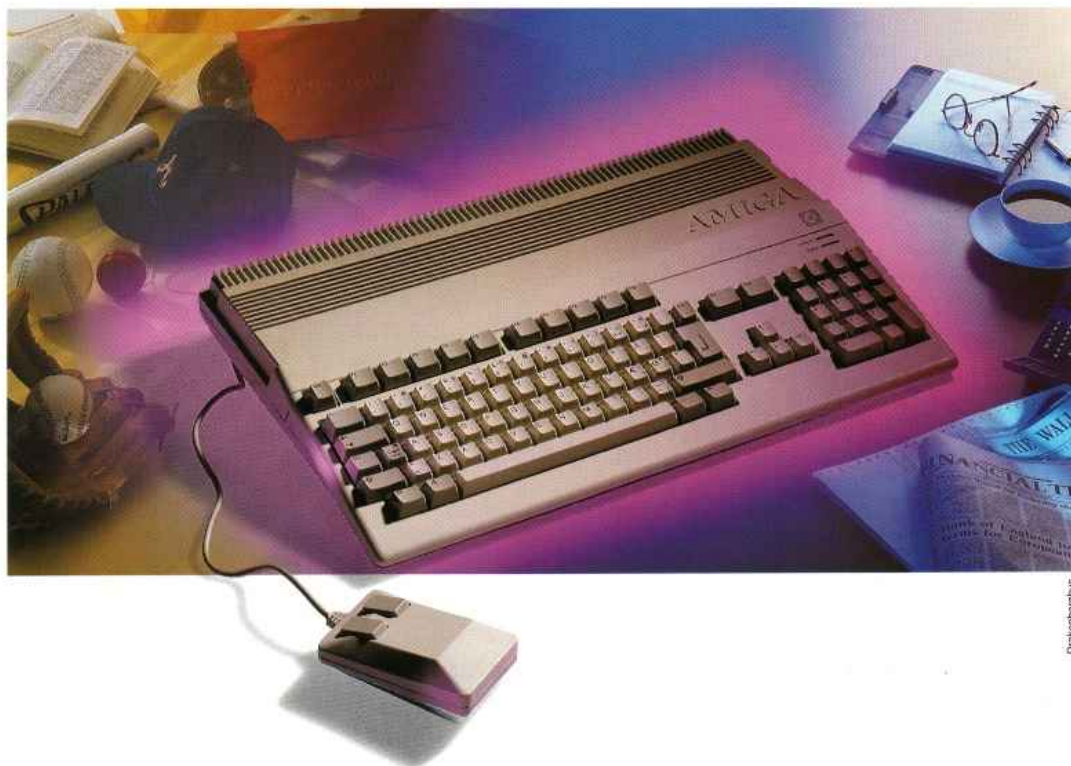
Vi har Danmarks hurtigste levering!



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms

Vokseværktøj



Drakenberghus

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør
Christian Martensen, DJ

Spilredaktør:
Søren Bang Hansen

Medarbejdere

Rasmus Bertelsen, Torben Hammer, Peter Juul, Bo Jørgensen, Jesper Kehlet, Marc Fris-Møller, Jesper Steen Møller, Flemming Steffensen, Morten Strunge Nielsen, Jakob Sloth, Marlene Diermar Sheraz Christian Spørrevoth, Kim Aagaard Holm, Christine Madsen, Niels Lassen, Henrik Clausen, Gert Sørensen, Loa Borup Sørensen, John Alex Hvidlykke, Rune S. Nielsen, Emil Hahn Pedersen, Sven Bille, Claus Leth Jeppesen, Hans Henrik Bang.

Abonnements-service:

Att.: Mai Højsteen
Telefon: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33, iok. 24
Postgiro: 9 71 16 00
Ansabonnement kr. 348,50
1/2-års abonnement kr. 190,
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor

Annoncer

Dansk Selektivt Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 11 32 83
Telefax: 33 91 01 21
Annonchef: Lars Merland
Konsulent: Birgitte Møller Iwe
Konsulent: Erik Lemmings

Ifølge analyseinstituttet AIM's læserundersøgelse 1990 har "COMputer" 238 000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på ca. 6%.

Redaktion og udgiver:

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnýttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia til Grafik
Haslev Fotosets
Fig. Grafisk Design
Partner Repro
ProfPress
InSats
Borgholtz Offset
Dansk Andels Trykkeri

De fleste redaktionelle sider "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af firmaet Dimensia til Grafik.

Fotos:

Tobisch Fotografi
Japson Data
Playground

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

**Dansk
Fagpresse**

Medlem af:

ISSN: 0905-6009

COM-885:

"Det Nye COMputer" er Bulletin Board System hver 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, 1200/2400 baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug IKKE et abonnementskort, som password, men brug et efter eget valg. Følg venligst instrukserne på boksen, for at blive registreret som bruger.
"COM-885" telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen og Hans Henrik Bang.



Secret Service

Vores snydesektion til alverdens spil har igen de bedste tips og hints til netop DIT favoritspil!

Med på noderne

Med et MIDI-interface og musiksoftware, kan du lave dit helt eget lydstudie på 64'eren.

Intuition, 2

Omsider er vores programmeringskursus for eksperter tilbage, hvor vi denne gang går tæt på "Windows".

Game Play

DNC's joy-stick riddere slår til igen og tester sig igennem månedens bunke af nye spil til både C64 og Amiga

Games Preview

Omtale og billeder af spillene, der er på vej.



PD-kupon

Hvis du vil bestille en eller flere af de PD-disketter, vi har omtalt i PD-Special, så benyt kuponen på denne side.

Amiga Eurochart

Vi ser på de nyeste og flotteste demoer til amiga.

PD-Special

- er i denne måned to disketter: en med programmet "A-64", og en anden med mange små fine rutiner.

UltraCard

Få styr på sagerne med dette hypermedieprogram, der kan holde rede på lige det, du ønsker, lige fra "hvornår er mine sokker?" til "hvordan kommer jeg op på taget?"...

COMputer Hotline '91

Besøg hos Lucasfilm Games

Reportage fra det amerikanske softwarefirma, der har produceret mammut-succeser som Zak McKracken, Their Finest Hour, og mange flere!

Mas med A.M.O.S.

Ideer, tips, tricks og nyheder til og om det smarte programmeringssprog, AMOS, der har alt hvad AmigaBASIC skulle have været, og mere til.

Få PC-power på din Amiga

Vi tester tre PC-kort, der forvandler en A500 eller A2000 til en ægte PC.

Stortest: Skærmtrølden HUGO

Den utroligt populære figur fra TV2's Eleva2ren findes nu også i en Amiga- og C64-version, så du kan sidde hjemme



Manhunter: New York - løsningen

Anden og sidste del af den komplette løsning til dette svære eventyr.

Sådan laves Berlingske Tidende

Vi har fulgt produktionen på en af Danmarks travleste arbejdspladser, hvor produktet, morgendagens avis, skal være færdig på under et døgn.

Mailbox

Læsernes talerør er fyldt op med meninger, kommentarer og spørgsmål.

Læsemarked

Køb, sælg eller byt dig til en anden computer. Eller led efter en grafiker til demogruppen, løsning til et eventyr osv. .



COMPUTER HOTLINE 90

CDTV - er der nogen hjemme?

Efter den heftige omtale af Commodores sammenbyggede Amiga og CD afspiller, CDTV, er det egentligt forbløffende så lidt vi har set hvad den kan. Derfor har DNC været på opdagelse i England for at finde ud af, hvad der sker her. Hos Ocean har de en hel stak projekter igang, bla. Sim City og Sim Earth, der begge kommer i midten af 91. Domark brygger på et Trivial Pursuit spil og firmaet Logic Plus er igang med Airways, der er et gigantisk flyveleder spil, der først kommer til CDTV og senere til Amiga. Endelig er Ariadne, der bla. er kendt for MicroText i gang med et multimedieprogram, der vha. CD-ROM giver nogle helt nye muligheder på dette område.

Flotte feriefilm med møster Anna

Fra Oxix Aegis kommer nu Video Titrer 3D, der som navnet antyder bruges til at lægge tekster på dine videofilm vha. et genlock. Med programmet følger diverse checkede fonts, der kan spindes, strækkes, roteres,



tiltes og meget mere. Med et system, der minder om animatoren i Deluxe Paint III kan du let animere dem, ved at specificere start og slutposition samt antallet af frames indimellem. Resultatet kan afspilles af Video Titrer 3D eller lagres som en ANIM fil, der kan viderebehandles af andre programmer. Programmet er i skrivende stund endnu ikke i Danmark, men yderligere oplysninger fås bl.a. hos:

ESD, tlf.: 86 16 60 33



Amiga i Cybers

På Computer Graphics Exhibition i London var et såkaldt Cyberspace, Virtual Realitysystem et af de helt store trækplastre. Det går ud på at du spænder et par LCD skærme om ægget og derefter vha. et specielt joystick kan styre dig rundt i en computer-genereret verden, der ses i ægte 3D for dine øjne. Billedet bevæger sig oven i købet i takt med at du drejer hovedet. Billedsiden bliver styret af 2 store parallelcomputere (til hvert øje), mens interfacet bliver klaret af en Amiga.



COMPUTER HOTLINE 90



Giv din amiga til de hjemløse

Vi har før i DNC skrevet om Gramma Software i USA, der har fået den utraditionelle ide at bruge en del af indtægterne til at give uldend undertøj (software?) til de hjemløse i området. Nu har de fundet på en ny ide i samme retning, der går ud på at samle brugte computere sammen og give dem til nogle der har behov for dem. Computere bliver givet af både private og virksomheder, og så sørger forskellige brugergrupper for at sætte dem op i hjem for handicappede børn osv.

Til Gramma: Hvis I læser dette, så har jeg altså virkelig behov for en A3000 med 100 Mb harddisk og multisync monit... (Ja-ja, så er det godt!, red.)

Hvis du skulle være interesseret i at donere din Amiga eller måske kun din gamle 64er, så er adressen:

Computer Bank Charity
C/o Puget Sound Bank
PO Box 55368
Seattle, Wa 98155
USA

Saddam med "sin" amiga

Man kan vist kalde det skæbnens ironi, at Commodore hjalp til for et år siden ved sportsstævnet "Peace and Friendship Games" i Kuwait. Det var nemlig en A2500, der styrede den store pointtavle, men nu sidder Saddam Hussein sikkert og spiller Populous på den i stedet. Med vanlig sans for PR har han sikkert valgt at spille "Good":

Saddam Hussein
C/O Kuwait City
Kuwait

space

Det varer dog lidt før du kan lege med dyret derhjemme, for prisen ligger lidt over 200.000 kr. for normalversionen og 300.000 for den siddende version, hvor du får et "joystick" der siger spar 2 til alt andet. Her sidder du i en hi-tech stol, der kan fungere som alt fra sædet i en racerbil til cockpittet i et fly i den imaginære Virtual Reality.

Design- og komfortmæssigt varer det dog lidt før brillerne kan udkonkurrere Ray Bans Wayfarer solbriller.



Ny version af Excellence!

Tekstbehandlingsprogrammet Excellence er nu kommet i version 2.0, der er kraftigt forbedret i forhold til 1'eren. Excellence er i forhold til f.eks. WordPerfect et WYSIWYG (What You See Is What You Get) program, så du ikke skal sidde og tyde underlige kontrolkoder for at se hvordan den færdige tekst kommer til at se ud. Programmet er blevet hurtigere, og ordbogen er blevet udvidet til 140.000 ord. Synonymordbogen byder på skaldede 1.4 millioner

ord, så du skulle kunne udkonkurrere selv Shakespeare mht. variation. Det er muligt at blande tekst og grafik, og hvert dokument kan indeholde op til 250 forskellige fonte.

Printerdriveren er udvidet kraftigt og gør bla. at du kan kombinere printerens indbyggede fonte med grafik på samme side, og da programmet ikke er kopibeskyttet og altså kan installeres på harddisk, er det absolut værd at kigge på. Euro-Trade, telefon: 86 16 61 11

CPU

✓AMIGA

HVOR AMIGA-FOLK ER KOMMER AMIGA-FOLK TIL



ROCTEC RAM A500 RAM-udvidelse RM550C

- ☆ 512 K Ram udvidelse
- ☆ Real-time UR med batteribackup
- ☆ Extern afbryder

Pris Tilbud Kun: **698,-**

AMIGA ACTION REPLAY

- ☆ Freeze & Slow motion
- ☆ Maskinekode monitor
- ☆ Og meget mere

Pris tilbud kun: **750,-**

EXTERN MODEM Modem 2400 bps

- ☆ Full eller Half Duplex
- ☆ Auto-Dial & Auto-Answer
- ☆ Fully Hayes Compatible

Pris kun: **1.298,-**



INTERN 3.5" DISK DRIVE

- A2000-2
- ☆ 3.5" 880KByte
- ☆ Støvklop

Pris tilbud kun: **848,-**

ROCTEC DISKDRIVE

EXTERN 3.5" DISK DRIVE RF320C

- ☆ 3.5" 880KByte
- ☆ Afbryder
- ☆ Viderført BUS
- ☆ Støvklop

Pris kun: **995,-**

EXTERN 5.25" DISK DRIVE RF542C

- ☆ 5.25" 360/880 KByte
- ☆ 40/80 Spor
- ☆ Afbryder
- ☆ Viderført BUS

Pris kun: **1.095,-**

A500 RAM-udvidelse MaxiMem

- ☆ 512 K Ram
- ☆ Kan udvides op til 2MB Ram
- ☆ Kraver Gary/CPU adaptor
- ☆ Real-time UR med batteribackup
- ☆ Extern afbryder

Pris kun: **999,-**

Gary adaptor 349,-
CPU adaptor 399,-
Agnus 8372 498,-
512 KRam 398,-

GOLDENIMAGE SORT/HVID SCANNER GS4500

- ☆ 105mm Scan pr. spalte
- ☆ 400 dpi
- ☆ Gemmes som IFF
- ☆ Incl. software

Pris kun: **2.495,-**

ROCTEC MUS

ROCTEC RM300C

- ☆ Microswiche
- ☆ 200 DPI

Pris kun: **198,-**

ROCTEC CORDLESS MOUSE

- ☆ Microswiche
- ☆ Fri for ledning

Pris Tilbud kun: **698,-**

MUSEMÅTTE

- ☆ Fås i rød, blå eller grå

Pris kun: **78,-**

GOLDENIMAGE MUS

GoldenIMAGE GI-500 OPTO-MEKANISK

- ☆ Microswiche
- ☆ Musmåtte
- ☆ 290 DPI

Pris kun: **298,-**

GoldenIMAGE GI-1000 OPTISK MUS

- ☆ Microswiche
- ☆ Musmåtte
- ☆ 250 DPI

Pris Tilbud kun: **598,-**

A2000 RAM-udvidelse GI A2002-8

- ☆ 2 MB RAM
- ☆ med plads til 8 MB RAM i alt

Pris Tilbud kun: **2.495,-**

COMMODORE A590 HARDDISK A590

- ☆ 20 MB SCSI HardDisk
- ☆ Autoboot med Kick Start 1.3
- ☆ Plads til 2 MB Ram

Pris Tilbud kun: **4.295,-**

512 KRam 398,-



AMIGA 2000

- ☆ 1 MB CHIP RAM
- ☆ MUS
- ☆ 880 KByte 3.5" Diskdrev
- ☆ C1084S farvemonitor
- ☆ 4 lydkanaler 2/2 stereo
- ☆ Workbench 1.3 Disk

NY Pris: **11.995,-**
StudiePris: **10.300,-**

A2301 Genlock

- ☆ RGB & FarveComposite output

NY Pris: **2.434,-**
StudiePris: **2.190,-**

A2088 PC-XT KORT

- ☆ 512 KByte RAM
- ☆ 360 KByte 5.25" Diskdrev
- ☆ MS-DOS 4.01

NY Pris: **3.172,-**
StudiePris: **2.855,-**

A2286 PC-AT KORT

- ☆ 1 MB RAM
- ☆ 1.2 MB 5.25" Diskdrev
- ☆ MS-DOS 4.01

NY Pris: **6.649,-**
StudiePris: **5.984,-**



A2058-2/8 RAM KORT

- ☆ 2 MB RAM
- ☆ med plads til 8 MB RAM i alt

NY Pris: **2.666,-**
StudiePris: **2.398,-**

A2092 HARDDISK

- ☆ 20 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface

NY Pris: **3.898,-**
StudiePris: **3.507,-**

A2091-40 HARDDISK

- ☆ 50 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface
- ☆ Plads til 2MBRAM

NY Pris: **6.100,-**
StudiePris: **5.490,-**

A2620 Acceleratorkort

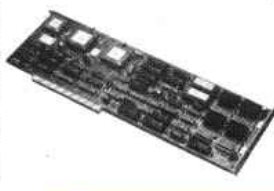
- ☆ 68020 CPU, 14 MHz.
- ☆ 2 Mbyte 32-bit RAM
- ☆ 68881 FPU & 68851 MMU

NY Pris: **9.760,-**
StudiePris: **8.784,-**

A2630 Acceleratorkort

- ☆ 68030 CPU, 25 MHz.
- ☆ 2 Mbyte 32-bit RAM
- ☆ 68881 FPU (MMU 168030)

NY Pris: **10.980,-**
StudiePris: **9.882,-**



CPU
DIN LOKALE
AMIGA
FORHANDLER

CPU 2000 A/S
GL. Kongevej 134
1850 Frederiksberg C
Tlf: 31 24 24 10

CPU 2100 A/S
Østerbrogade 110
2100 København Ø
Tlf: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S
Amagerbrogade 124
2300 København S
Tlf: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S
Rødovre Centrum 208
2610 Rødovre
Tlf: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S
Pogestgade 26
5000 Odense C
Tlf: 65 91 20 33

CPU 6700 A/S
Kongensgade 140
6700 Esbjerg
Tlf: 75 12 88 11

CPU 8000 A/S
Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S
Nørregade 27
9000 Aalborg
Tlf: 98 13 22 77

CPU
BARE BEDRE
OG
BILLIGERE

COMPUTER HOTLINE 90



Computerbutik raseret

Som du måske så i TV-Avisen, var der vild opstandelse på I-stedgade i København nytårs-aften. Det gik blandt andet ud over Betafon, der fik stjålet udstyr for over 300.000 kr. samt et pengeskab med en del kontanter i. Hele døren blev mast ind af vandalerne og ifølge politiet blev butikken "besøgt" af mellem 25 og 40 mennesker i løbet af 10 minutter. DNC talte med butiksindehaveren Claus Bergstrøm, og det var tydeligt at se, at det ikke havde været morsomt

at blive ringet op kl. 2 nytårsnat for at skulle ned og rydde op i butikken. "Den første time fik vi slet ikke ryddet op, men gik bare målløse rundt mellem det smadrede inventar uden at vide hvor vi skulle starte". Ugen efter var alle spor af indbruddet dog allerede slettet på nær medarbejdernes lidt sammenbidte udtryk.

Betafon
Istedgade 79
165077 København K
Tlf: 31 31 02 73

A 5000

Dette ikke så lidt lovende navn dækker over et udvidelseskort til din Amiga 500/2000, der giver dig en hastighedsforøgelse på ca. 600% i forhold til en standard Amiga. I standardversionen får du en 16 MHz 68020 processor og 1 MB RAM for 399 engelske pund, men for kun 99 pund ekstra får du en 68881 coprocessor og udvidelse op til 4 MB koster 69 pund pr. MB. For ekstra hastighed kan du købe en 50 MHz 68882 processor eller

købe kortet i 20 eller 25 MHz versionen. A 5000 indeholder også 32 bit shadow ROM, hvor din Kickstart bliver lagt, for at øge hastigheden drastisk.

Du skal ikke være nervøs for kompatibilitetsproblemer, for der er en "fallback mode", så du kan køre som en normal A500/2000.

SSL
80 Finedon Road
Irthlingborough
Northants NN9 5TZ
England
Tel: 009 44 933 650677

Billigste ram til A500

I sidste nummer af DNC testede vi 6 RAM-udvidelser til A500, men Mammoth 512 K tager førstepræmien når det gælder pris. I England koster det 27 pund at bringe din Amiga op på en megabyte, så prisen herhjemme kommer nok til at ligge mellem 300 og 400 kr. Eneste minus er at der i billigversionen ikke er indbygget ur, men der er til gengæld en afbryder, så du kan bevare kompatibiliteten med gamle programmer. Mammoth giver desuden mulighed for at installeres som chipmem, hvilket svarer til den nye 1 MB Agnus chip.

WTS Electronics Ltd.
Chaul End Lane
Luton
Beds LU4 8EZ
England
Tel: 009 44 582 491949



Holm Slagelse har Danmarks største udvalg

* COMMODORE * AMSTRAD * SPECTRUM

1 Assembler Tour Disc Version, fordelt på 2 disketter.
Før 198.- **NU KUN 98,-**

2 Mon 64 fra Handic:
Vel nok den bedste maskinkode-memor for kapsel, der nogensinde er lavet. Du kan bl.a. opdele din memory i 2 dele og vælge mellem hvilken del du skal bruge.
Før 695.- **NU KUN 248,-**

3 EKSTRA FÆLT TILBUD:
vi ordrer over kr. 300.-

1 stk. Gamekiller Infinity Machine, gratis med i ordren. (Gælder så længe lager haves)

4 Commodores 3-D Kryds og bolle spil
Dansk vejledning. Sjovt spil for de små.
(BÅND) Før 98.- **NU KUN 27,-**

5 For ham eller hende, som ønsker at lave sine egne programmer hurtigt muligt, har vi det originale Commodore-program - logindlæring med en lækker dansk manual, på disk. Før 448.-
NU **225,-**

6 Ring eller skriv...
- efter vor lagerliste på Amstrad - Commodore C 16 - Plus 4 - Spectrum - MSX - Commodore 64
Prisen er **KUN 15,-**

7 Easy Script
Originalt Commodore tekstbehandlingsprogram på disc.
Før 495.- **NU KUN 148,-**

8 Disc Bonus Pack
- Kan lave: Back-up, Maskinkode, Screen dump, Grafik, lydeffekter, lav dine egne spil, lær om Bit og Bytes og meget, meget mere.
KUN DISC.
Før 398.- NU **228,-**

9 Commodore Macro Assembler Development System KUN DISC
Før 285.- **NU 165,-**

13 Pilot er sproget!
- Hvor du med en dansk vejledning er i stand til at skabe musik, bevægelige figurer samt at definere dine egne karakterer, så som Æ, Ø, Å og mange andre uundværlige ting.
KUN PÅ DISC.
Før 698.- **NU KUN 238,-**

14 Commodores org.program:
3 gange Mat og Brøk. Lidt mini-matematik, et spil og et sjovt regnespil. Dansk vejledning. (BÅND).
Før 198.- **NU KUN 48,-**

17 Quiz-master
(på bånd), er et helt formidabelt quiz-program, hvor du med en simpel brugsanvisning kan lave de mest avancerede quiz'er - Igen et originalt Commodore-program.
Før 248.- **NU KUN 98,-**

18 Commodores originale matematikmodul: på bånd. Dette program er et unikt matematikprog. med 2.- og 3.-grads ligninger. Dansk vejledning.
Før 248.- **NU KUN 48,-**

19 Spil BBC Mastermind på bånd, originalt Commodore spil
til **KUN 68,-**

20 Af den norske forfatter Bernt Malde på nynorsk (næsten dansk)
»Det bedste data-kursus på din 64'er«
NU KUN **148,-**

Danmarks billigste priser!

10 100 stk. 31/2" DS, 100% error free, Livsvarig garanti
579,-

11 Commodore's Programmers Utilities på disc.
12 programmer som bare er »der-ud-af«.
Før 398.- **NU KUN 128,-**

12 Commodore's originale Ord og Words
2 søde, små spil for hele familien. Her skal du lege med ord, og du kan selv vælge danske eller engelske ord.
Dansk vejledning. (BÅND)
Før 110.- **NU KUN 48,-**

15 Kan du lide eventyr-spil?
Har du været gennem alle de eventyr-spil, du har? Kan du lide lange nætter foran computeren? - Så har Commodore lavet nogle af de bedste, som her udbydes til spot-priser:
KUN PÅ DISC.

**ZORK II
ZORK III
DEADLINE
SUSPENDED**
Før 298.-
NU KUN **148,-**
Pr. stk.

ALLE 4 SPIL KUN KR. 298,-

16 10 stk. Kodak 51/4"
Incl. box til 80 disketter
Kun **99,-**

Tilbudene gælder lige så længe lager haves.
Forbehold for trykfejl og evt. udsolgte varer.

Brainpower-programmer:
5 flotte og meget professionelle programmer.
Normalpris på disc 895.-
Normalpris på bånd 635.-

Sælges p.g.a. engelsk manual nu til MEGET BILLIGE PENGE!
Numbers at work, an introduction to business and everyday numeracy.
Entrepreneur, the complete business start-up kit.
Project Planner, take control of time on any task.
Decision Maker, real problem solving with Your micro.
Forecaster, a simple, yet versatile approach to prediction.
PR. STK. **198,-**
PR. STK. **148,-**

JA! Send mig straks følgende tilbud:

Nr. <input type="checkbox"/> kr.	Nr. <input type="checkbox"/> kr.
Nr. <input type="checkbox"/> kr.	Nr. <input type="checkbox"/> kr.
Nr. <input type="checkbox"/> kr.	Nr. <input type="checkbox"/> kr.
Nr. <input type="checkbox"/> kr.	Nr. <input type="checkbox"/> kr.
Nr. <input type="checkbox"/> kr.	Nr. <input type="checkbox"/> kr.
Nr. <input type="checkbox"/> kr.	<input type="checkbox"/> Ønskes sendt pr. efterkrav
Nr. <input type="checkbox"/> kr.	Kr. vedlagt i check

Forsendelsesgebyr kr. 25.-
Efterkrav + kr. 25.-

NAVN: _____
ADR.: _____
Postnr.: _____ BY: _____
TELF.: _____

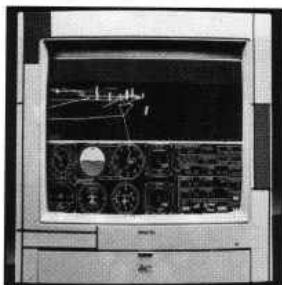
Kuponen sendes til Holm Data, Schweizerplads 10, 4200 Slagelse

Danmarks førende software-butik
Holm Data
Parat til fremtiden
SCHWEIZERPLADS 10
TLF. 53 52 88 20

COMPUTER HOTLINE 90

PHILIPS "farvemonitor"

Hvem siger at en monitor kun skal have farver på skærmen? Det er i hvert fald ikke Philips, for de har lige lanceret en specialversion af 8833II monitoren i Neoplastisk design. For de uvidende, der ikke kender til Neoplasticisme (neohvaffemoed? red.) kan vi oplyse at det er en stilart, der består af forskelligfarvede kasser, og som blev opfundet af den hollandske kunstner Piet Mondrian. Hvis du skulle være interesseret, skal du skynde dig, for der er kun lavet et begrænset antal eksemplarer og telefonnummeret er:



Silica Systems
009 44 813 091111

Motorola sænker priserne

Motorola, der som bekendt leverer CPU'er til Amigafamilien, har netop annonceret at de skærer mellem 25 og 50 procent af priserne på samtlige produkter. Det kan let få betydning for priserne på både Amigaer og især acceleratorkort, hvor 68030 processor og 68882

coprocessor tegner sig for en pæn del af salgsprisen. Motorola's presseafdeling siger stolt, at det er en rationalisering af produktionen med lavere omkostninger og bedre produktionskvalitet, dvs. færre defekte chips, der ikke kan sælges, der har gjort nedskættelserne mulige. Faktisk regner de med at bombe priserne endnu længere ned i den nærmeste fremtid og det lyder da lovende...

8 mega på din A1000

I sidste nummer skrev vi om en 1.5 MB udvidelse til A1000, men du kan såmænd komme helt op på 8 Megabyte med Cortex til A500/1000. For 3500 kr. får du 2 MB versionen, der kan udvides i skridt af 2 MB for 1500 kr. pr stk. Hvis du har en A2000 kan du købe en billigere version af Cortex (uden æske) for kun 3000 kr.

Memory Expansion Systems Ltd.
Britannia Buildings
46 Fenwick Street Liverpool L2 7NB
Tel: 009 44 512 360480 Fax: 009 44 512 272482



HITLISTEN

HAPPY NEW YEAR! Og så forresten, ærede læsere, velkommen til årets første hitliste. Jeg håber I er friske og veludhvilede, og at I alle sammen har fået netop de bløde pakker, I havde allerminst imod. I hvert fald håber jeg da ikke, at nedenstående C-64 ejer er utilfreds med, at jeg sender ham en gave:

Finn Laursen
Friheden 24
4900 Nakskov

Men lad os gå videre til selve listen...

Amiga

Pirates! er nu ved at blive en seriøs trussel mod flagskipet Kick Off II, mens F-29 Retaliator, efter at have boblet lidt, nu er at finde på en 4. plads. Kick Off/Extra Time fortsætter faldet...

1. Kick Off II (1)
2. Pirates! (3)
3. Stunt Car Racer (2)
4. F-29 Retaliator (Ny)
5. Kick Off/Extra Time (4)

Boblere: Indy III (adv.), Sim City, Wings

C-64

Utrolig så lidt der sker på denne liste! Eneste spændende ændring er det årgamle Rick Dangerous' indmarch. Måske kan vi forvente at se efterfølgeren på listen om 2 år?

1. Stunt Car Racer (1)
2. Microprose Soccer (3)
3. Zak McKracken (2)
4. Batman the Movie (3)
5. Rick Dangerous (Ny)

Boblere: Untouchables, Last Ninja II, Ghost'n Goblins

Hvis du ikke kan finde dine yndlingsspil på de to ovenstående lister, så må det være på tide, at du sender kuponen ind til os så hurtigt som muligt. Det betyder ikke noget, at dine spil ikke står på listen i forvejen. Vi ses!

Her er min Top-5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____

Send kuponen ind til:
Computer
"Hitlisten"
St. Kongensgade 72
1264 København K.



Hele Lucasfilm Games-teamet samlet udenfor Skywalker Ranch.

LucasFilm Games. Kendt for kæmpesucceser som Zak McKracken, Manic Mansion og Indiana Jones And The Last Crusade. Vi kigger indenfor hos firmaet, og kan samtidigt vise dig de nyeste spil, der er på vej.

Hvis man tilfældig kom forbi ville man utvivlsomt få det indtryk, at her sker der i hvert fald ikke noget spændende. Bygningen ligner en hvilken som helst anden halvkedelig amerikansk kontorbygning, med tonede ruder og en enorm parkeringsplads. Ved hovedindgangen er der sat nogle uinteressante opslag op for at mislede nysgerrige. Men indenfor arbejder nogle af verdens mest fremtrædende spilprogrammører og spildesignere.

Folk, der står bag kæmpesucceser som Manic Mansion, Zak McKracken og Indiana Jones and The Last Crusade. Stedet er Marin County i Californien, og firmaet er naturligvis Lucasfilm Games.

Vi kiggede indenfor hos Lucasfilm Games for at høre lidt om deres nyeste spil til Amigaen, men først lidt baggrund om Lucasfilm.

Once Upon A Time In

The West

• Besøg hos LucasFilm i USA

Af Rasmus Bertelsen og Thomas Jakobsen

LucasArts Entertainment

Lucasfilm Games er en underafdeling af LucasArts Entertainment Company, der blev grundlagt i 1982 som en udvidelse af Lucasfilm Ltd. LucasArts Entertainment dækker alle filmselskabets aktiviteter, på nær filmproduktionerne. Deres mest kendte underafdeling er nok Industrial Light and Magic, der efterhånden har vundet en del Oscar's ved at

lave special-effects til film, men deres underafdelinger inkluderer også LucasArts THX og Skywalker Sound, der beskæftiger sig med lyd, og LucasArts Licensing, som tager sig af licenser til Lucasfilm's forskellige produkter.

Omkring 1980 blev George Lucas så træt af filmmiljøet i Los Angeles, at han flyttede hele filmselskabet 600 km nordpå til det naturskønne Marin County nord for San Francisco. Her indrettede han så firmaet på et område, der fik navnet Skywalker Ranch.

Tanken var at kreativiteten på den måde fik frit løb i det skønne og afslappende område.

Sidste år besluttede Lucasfilm Games sig imidlertid på grund af pladsmangel til at flytte fra ranchen, og da vi besøgte dem var firmaet lige flyttet ind i nye lokaler, så der rodede over det hele. Deres PR-manager Betsy Irion viste os stolt rundt i de nye lokaler, og forklarede os hvad de forskellige lavede. Vi fik blandt andet set deres dial-a-hint afdeling, hvor folk kan ringe ind, hvis de har problemer, og deres testafdeling, hvor spillene bliver testet i alle leder og kanter inden de bliver udgivet. Efter den korte rundvisning fik vi os en snak med Tony Garcia og Greg Hammond, der er producere på to af Lucasfilm Games' nyeste spil, Secret Weapons of the LuftWaffe og The Secret of Monkey Island.

Ekspperimentelle Flytyper

Secret Weapons of the LuftWaffe er fortsættelsen til The Battle of Britain og Their Finest Hour. Det er en blanding af strategi og flysimulation, hvor der stilles krav til både hurtig tænkning og hurtige reaktioner. Som noget helt nyt indeholder spillet en masse eksperimentelle fly, som aldrig kom i kamp under Anden Verdenskrig, men som var blevet færdigudviklet af tyskerne blandt andet nogle af verdens første jetfly. For flyfanatikere kan vi nævne, at de tyske flytyper inkluderer FW-190, GL-229 (Den flyvende Dron-ning) og verdens første jetfly ME-262.



Lucasfilm Headquarters i Marin County, Californien. For at undgå nysgerrige er den præcise adresse hemmelig.

Spillet indeholder en masse autentiske slag, som man kan tage aktiv del i. Man kan f.eks. prøve at se, hvordan et kendt slag var endt hvis tyskerne havde brugt jetfly, og hvis det var DIG der var pilot...

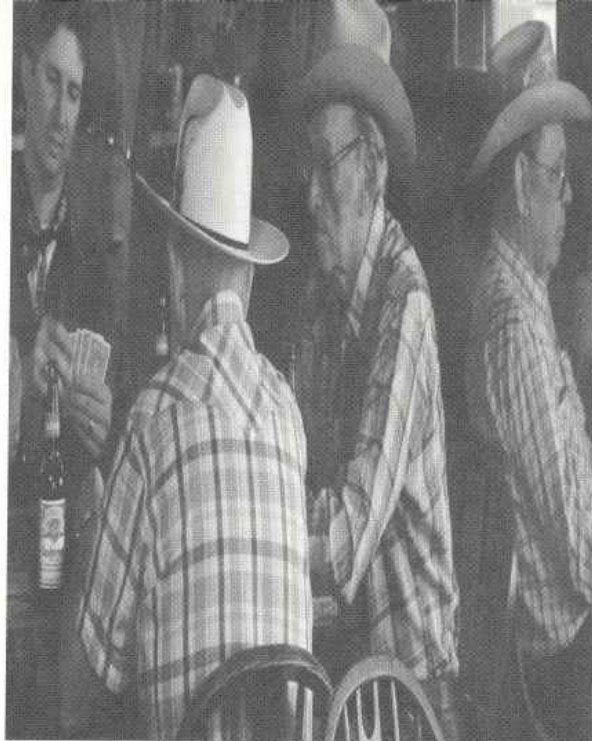
For at alle detaljerne skulle blive så nøjagtige som muligt, blev alle spillets grafikere sendt en tur til det amerikanske Air & Space Museum for at få et første-håndssindtryk af flyene. En anden realistisk feature er, at flyet hurtigt bliver RET upålideligt, hvis man bliver ramt under et slag - præcis på hvilken måde afhænger af, hvor man er blevet ramt. Chef-programmøren Larry Holland har desuden forbedret modstandernes strategi betydeligt. Han har blandt andet udviklet specielle strategier til når et propelfly er oppe imod et jetfly. I sådan et tilfælde er propelflyets eneste chance for at følge med jetflyet at dykke samtidigt med at det angriber.

Spillet, der ligesom de andre i rækken er programmeret af Larry Holland, indeholder en kombination af bitmap grafik og vektor grafik. "På den måde kan vi tegne nogle detaljerede fly i bitmap, mens jorden, der jo ikke er så vigtig i strategispil, kan laves i vektor grafik" forklarer Tony Garcia, spillets producer.

Amigaversionen af spillet bliver lavet af en speciel Amiga-programmør for at udnytte Amigaens muligheder fuldt ud. Resultatet er desværre at Amiga-versionen først kommer til sommer, men det ser jo ud til, at den er værd at vente på.

På eventyr i Caribien

The Secret of Monkey Island er det seneste adventure fra Lucasfilm. Tidspunktet er slutningen af 1600-tallet, og stedet er Det Caribiske Hav. I spillet er man en ung englænder ved navn Guybrush Threepwood, der er kommet til Caribien for at blive pirat. Man starter på den legendariske(?) piratø Melee Island, hvor man først skal overbevise de lokale pirater om, at man er værdig til at blive pirat. I den lokale Scumm Bar, møder man de tre ældste pirater på øen, der fortæller en om de tre prøver, man skal bestå for at blive pirat (se kassen). Vi kan dog godt afsløre, at tingene ikke forløber, som man umiddelbart ville forvente. For at blive pirat skal man blandt andet være god til at fægte. Nu sidder der måske nogle og tænker: "Åh, nej - nu er det igen noget med at vi skal til at sidde og få i joysticket i timevis for at klare de forbandede fægtescener" - men nej! Lucasfilm har lært af de dårlige



Historien bag The Secret of Monkey Island

Farvandet omkring øerne Melee Island og Monkey Island har længe været terroriseret af pirater. Med tilholdssted på Melee Island har de terroriseret alle skibe, der kom forbi. Specielt har den frygtindgydende LeChuck spredt frygt over det meste af Caribien. Nu er tiderne på Melee Island imidlertid skiftet.

Efter en uheldig kærlighedsaffære med øens kvindelige guvernør har LeChuck taget livet af sig og samtidigt svoret hævn over alle på Melee Island. Nu terroriserer hans spøgelsesbåd overalt.

Ingen på Melee Island tør tage kampen op mod LeChuck, men mon ikke det er her DU kommer ind i billedet - hvis det da ellers lykkes dig at klare de tre prøver, som piratlederne giver dig:

1. Vind en duel med øens lokale 'Sword Master'. Her må du søge hjælp hos øens fægtræner.

2. Stjæl 'The Idol of Many Hands' fra Guvernørens hus. For at komme ind i huset skal du blandt andet forbi hendes berygtede Piranha-pudler, der bevogter huset.

3. Find den legendariske skat, som er begravet på Melee Island.

For at finde skatten må du jo først have et skattekort, og som du nok ved - x'et markerer, hvor skatten er begravet...

erfaringer med bl.a. Indiana Jones. Greg Hammond, spillets producer forklarer: "Da vi lavede Monkey Island besluttede vi os for at afskaffe de traditionelle aktion-sekvenser, og i stedet tackle fægtescenerne fra den humoristiske side". Resultatet blev, at man for at vinde fægteduellene skal være god til at fornærme sin modstander. I starten kender man ikke særligt mange fornærmende udtryk, men ved at træne med de andre pirater på øen kan man hurtigt lære flere.

Udover fægtescenerne indeholder spillet også en del andre forbedringer i forhold til de tidligere spil. Dialogen i spillet har blandt andet fået en større rolle end tidligere. Blandt andet når man skal samle et mandskab til sit skib, kræver dette ret gode overtalelsesevner fra spillerens side. Animationerne er også blevet forbedret. For eksempel ændrer personerne størrelse når de bevæger sig ind og ud af skærmen. En anden ting, som mange adventure-freaks formentlig vil blive glade for er, at lige gyldigt hvor meget man dummer sig i spillet, kan man altid redde sig ud af situationerne. Hvem har for eksempel ikke prøvet at kæmpe sig igennem det meste af et adventurespil for så til sidst i spillet at finde ud af, at man ikke kan komme ind af en dør, fordi man glemte at tage nøglen i starten af spillet? Den slags kommer du ikke ud for i Monkey Island, kan vi godt love dig.

SCUMM

Inden vi gik fik vi hilst på nogle Scummlets der sad og lagde sidste hånd på The Secret of Monkey Island. Scummlets er et kæle-navn for de programmører, der laver adventurespil ved hjælp af Scumm-systemet. SCUMM er en forkortelse for Story Creation Utility for Maniac Mansion, og det var i sin tid det programmeringsværktøj, der blev udviklet til at lave Maniac Mansion. Efterhånden er Scumm udbygget med nye features, og har siden været brugt til at lave spillene Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Indiana Jones and the Last Crusade og Loom - spil som alle har opnået stor succes. Specielt har Indiana Jones fået meget rosende omtale. Det har vundet utallige priser, heriblandt bedste europæiske eventyrspil 1990, bedste udenlandske spil 1989 og "Award of Excellence 1989". Noget af succesen skyldes måske at selve George Lucas har bidraget med mange ideer til spillet.

Filosofien bag Lucasfilm Games' spil (som med resten af Lucasfilm's produkter) er at give "god, ren underholdning med

◀ stærke, etiske værdier" som de skriver i en af deres pressemødelser. Resultatet er jo også tydeligt - det er for eksempel umuligt for hovedpersonerne i spillene at blive slået ihjel.

Maniac Mansion på TV

Det er gået stærkt for Lucasfilm Games, der efter successpillene Ballblazer, Rescue on Fractalus! og PHM Pegasus begyndte at udgive deres egen spil (indtil da producerede de dem kun).

I 1989 startede der en ny gren af Lucasfilm Games, der beskæftiger sig med at producere TV-spil. Foreløbig er Maniac Mansion blevet udgivet til Nintendo tv-

spillet, og flere er på vej. Sidste år begyndtes et samarbejde mellem Lucasfilm, Atlantis Film og The Family Channel. Det er spillet Maniac Mansion, som får sin egen tv-serie, og foreløbig er der planlagt 22 afsnit af en halv times varighed. Serien beskrives som en slags blanding af Tilbage til fremtiden, Blomsterbørns børn og Roseanne.

Serien, der bliver sendt over The Family Channel, en af USA's største kabel-tv kanaler med over 50 mio. abonnenter, havde premiere i efteråret. Om serien kommer til Danmark ved vi ikke, men det ville da ikke være helt dårligt, hvis den gjorde.



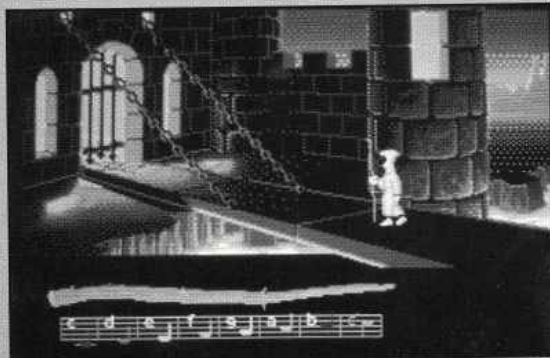
Da vi besøgte Lucasfilm Games herskede der nærmest kaotiske forhold, fordi de lige var flyttet. Her er det receptionisten, der er omringet af flyttekasser.



Brian Moriarty

Som spil-designer og projektleder har Brian Moriarty været hovedprogrammer på fantasy-eventyrspillet Loom. Han kom først til Lucasfilm Games i efteråret 1988, men har længe haft sine ben indenfor spilindustrien. Han er nok mest kendt som forfatter til de tre prisvindende Infocom-eventyr Wishbringer, Trinity og Beyond Zork, adventure spil som alle bærer præg af, at Brian Moriarty har en universitetseksamen i engelsk litteratur.

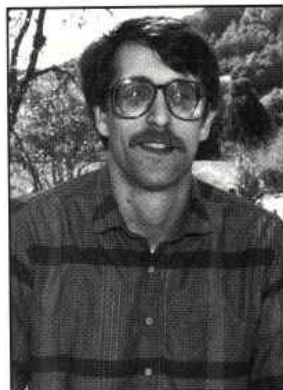
Allerede før han begyndte at lave adventure-spil arbejdede han med computere, som teknisk redaktør for bladet ANALOG Computing Magazine.



Loom - Brian Moriarty's første spil for Lucasfilm Games.



Lucasfilms pr-chef Betsy Irion viser her stolt nogle af deres mange priser frem.



Larry Holland - programmøren bag Battle of Britain spillene.

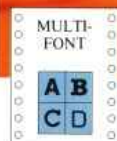


Et kig ind i et af flyene fra Secret weapons. For at grafiken skulle blive så autentisk som muligt, blev graferne sendt på museum for at studere de rigtige fly.



Denne trold vil ikke lade dig komme over broen, før du giver ham det han vil have... Vi kan dog afsløre så meget som at det ikke er en helt almindelig trold...

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



Ja tak, vi ønsker yderligere information om:

AOD1/91

- ☐ Star LC-20
- ☐ Star LC-200
- ☐ Star LC24-200

Firma/Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Telefon:



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen
Finlandsgade 25 • 8200 Århus N
Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

☆AMIGA 500 ☆MONITORER☆

Amiga 500 incl. ekstra disk's med virus checker og 5 spil **3995,-**

☆
Amiga 500 + ekstra 512 kb ram m. ur
+ Hugo + 5 sjove spil **4870,-**

☆
Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt disk- drev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekst behandling med
stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4795,-**

☆
Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig
en SUPER 10 spils pakke med ene fuldpriis titler værdi 2950 kr for **Kun 495,-**

☆
Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

☆
Philips 8833II Den nye farvemonitor med stereocolyd. **2495,-**
195,-

Kabel til philips monitor

☆
Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

**Commodores 20 MB A590
harddisk med plads til 2 MB ram
4295,-**

☆PC 10 CHOCK PRISER☆

Hvorfor købe PC kort til din Amiga når du kan få den ægte vare
til samme pris. Commodores PC10 III Turbo PC XT 9.54 Mhz,
640 kb ram, realtime ur med batteri backup, med indbygget 5,25"
og 3,5" diskette- station og 14" paperwhite monitor. Ms-Dos og
GV Basic medfølger. Med garanti danmarks laveste pris.

☆☆☆ Kun 3995,- ☆☆☆

AT-ONCE PC AT kort til AMIGA 500

Brug din Amiga som en ægte PC AT
286 computer. Bemærk der medføl-
ger ikke MS-Dos. Kører bedst når
Amigaen har 1 MB ram. Ring og få
tilsendt info ark.
2995,-

AMIGA 500 PC KOMPATIBEL!

KCS POWER PC BOARD KOM-
PLET TURBO PCER TIL DIN A500
MED 1MB RAM OG UR PÅ
PRINTET. KAN OGSÅ FUNGERE
SOM ALM. RAM UDVI. SOFTWARE
OG MANUAL PÅ DANSK. REKVI-
RER UDFØRLIG BESKRIVELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-Dos
software. **2995,-**

Printere:

Alle printere leveres med kabel, farve-
blond og driver disk.
Commodore Mps 1230 1695,-
Commodore Mps 1550 color 2495,-
Commodore Mps 1270 inkjet 1995,-
Commodore Mps 1224c color 6095,-
Nec P2+ 24 nåls printer 3995,-
Nec P6+ 24 nåls printer 7995,-

Vi fører alle de nye
STAR printere til la-
veste dagspriser. Ring
for pris og info ark.

**3,5"
DISKETTER
TIL CHOCK PRISER.**
NONAME DS DD I DEN
GODE KVALITET I 10 STKS
ÆSKER MED LABELS. **5,50**

GOLDSTAR MÆRKEVARE
DISKETTER 100% CERTI-
FIED TOPKVALITET TIL
NONAME PRIS

6,95

Alle priser er 100 stk. priser,
ved mindre ordrer tillægges 1
kr til stk. prisen.

☞ Vanvid!!!

Ja det kunne man fristes til at tro, men Euro-Trade er
netop blevet færdig med at udvide deres butik således
at det idag er Danmarks suverænt største Amiga butik.
Det fejrer vi med nogle helt specielle tilbud!

Amiga 2000 harddiske:

GOLEM SCSI II controller med lynhurtig
3,5" 49 MB 28 ms seagate hardisk **KUN 3695,-**
☆
Samme controller leveret med 5,25" 84 MB 28 ms Sea-
gate harddisk **Kun 3995,-**

☆
Commodores nye SCSI controller med plads til
2 MB ram og monteret med en 40 MB 11 ms Quantum
SCSI harddisk **KUN 4995,-**

Amiga 500 harddiske:

Vi har nogle få af Supra's SCSI harddiske med plads til
2 MB ram som vi sælger til rene HURRA priser!!!

☆
Med 20 MB lynhurtig SCSI harddisk **Kun 3795,-**

Med 80 MB 11 ms Quantum harddisk **Kun 6795,-**

Løse Quantum harddiske:

Vi har nogle få drev vi sælger til absolut forærings
pris!!!

40 MB 11 ms **3500,-**
80 MB 11 ms **4995,-**
105 MB 11 ms **5600,-**

Ovennævnte tilbud gælder kun i februar måned. Da
mængden er stærkt begrænset er det tilrådeligt at ringe
før man besøger vores butik da varen kan være udsolgt.

Amiga 500/200 Tower

☆☆☆

Få et komplet Tower kit til din
Amiga. Virkeligt gennemført
kabinettet er tilpasset Amiga
printet, alle kabler skrues
med videre medlig. Intet andet
værktøj end 1 skruetrækker er
nødvendigt. Til Amiga 500
modellen kan der leveres
forskellige ekspansions print
med ekstra A500 DMA slots eller
A2000 udvidelses slots. Separat
tastatur boks til A500 fås også.
Ring og få tilsendt brochure og
pris materialer.

NORDIC POWER CARTRIDGE

Det ulti-
mative freezer cartridge til Amigaen

Kun

Amiga Software! AMIGA T- SHIRT

Og Atari og PC vennerne glæmte
af misundelse med Amiga Freak
T-Shirts, succesen fra Amiga
Expo.

100% Bomuld med 4 farvet Amiga
logo og »Amiga Freaks do it
better« tekst på bagsiden, og
Amiga Private logo på brystet.
Kun kr. **99,-**

AdSpeed

Et 14.2 MHz processor accelerations-
torbord til din Amiga der fordobler clock frekven-
sen. Kommer har en 32 Kbyte datacache.
Dette bevirker en hastigheds forøgelse på
2-30%. Til forskel fra Roommatters
Tornado kort er her ingen kompatibilitets
problemer. Ring for infoark. **2795,-**

GRAVIS MOUSES- TICK Er det en mus eller er det et Joystick!?!?

- Fuld programmerbar og indstillelig:
- Mange forprogrammerede
indstillinger.
 - Håndtrævis af skærmersyde
indstillinger. Kan let laves.
 - Fuld menustyret for let
programmering.
 - Direct Tracking med eller uden
autoentering.
 - Variabel hastighed og acceleration.
 - Fuld mus emulation.
 - Fuldautomatisk superlekkert special-
gummibelædt pistolgreb, med ind-
bygget knap
 - Justerbar strimmel, med 8 indstillinger
for bevægelsesdiametre og strambled.
 - 3 uafhængige programmerbare micro-
switch funktioner.
 - MouseClick kontrolbånd, med ind-
bygget microprocessor og 16K ROM.
 - LCD til Menu valg og status display.
 - Indbygget RAM til at gemme
opstartinger.
 - 1200 punkters opløsning.
 - Ægte optoelektronisk digitalt system,
for ekstra præcision og præcision.
 - Fuld emulation af normale joysticks.
 - Kompatibelt med alle skærmtræiser.
 - Præcis og akkurat bevægelse.
 - Let at opgradere med nye features.
 - Ekstra langt kabel.
 - Udført i metal og garanti.

Vejl. udsalgspris kun
895,- incl. Moms.
Forhandlere søges!

DANMARKS STØRSTE UDVALG I AMIGA BØGER

Vi har hele serien fra Ahacus - der netop er blevet testet i *COMputer*. Det nye Commodore udviklings- og masker af danske Amiga bøger. Ring og hør nærmere.

Pris eksempler:	
Printers inside and out	399,-
Amiga Companion	299,-
Desktop video guide	299,-
Dos quick reference guide	149,-
AmigaDoc Ch 1.3 DK	249,-
Amiga machine language	245,-

Supra & JinTech ram til A2000

- Leveres i 0, 2, 4, 6 & 8 MB konfigurationer.
- Meget let at omkonfigurere - start med 2 MB og udvid senere uden at du behøver at være elektronisk ingeniør. Du behøver heller ikke at kassere dine gamle RAM kredse for at opgradere.
- BRUGER IKKE DYRE 4MBIT KREDSER!!!**
- Zero waitstates og skjult refresh.

2MB kun 2495,-

4MB kun 3995,-

6MB kun 5595,-

8MB kun 7195,-

512 KB Ram til Amiga 500

Fuldt kompatibelt med Commodores A501. Udbyttet ur med batteri backup.

Kun 695,-

MaxiMem

no med 1MB Chipmem.	
Monteret med 1.8 MB og Gary	2199,-
Monteret med 512 Kb	995,-
Gary adaptor	349,-
Cpu adaptor	399,-
4 ramkredse (512 kb)	399,-

38400 BAUD MODEM

US ROBOTICS
COURIER HST HIGH-
SPEED MODEM.

Den nyeste udgave af dette bestsel-
lermodem sender og modtager
med op til 38400 baud i V42
mode. Det er selvfølgelig lige så
nemt at betjene som et almindeligt
modem. Det er ikke uden grund at
US Robotics med mere end
1.000.000 solgte modems idag er
en verdens standard.

Tilbud 6295,-

ULRIK...

...garanterer dig landets hurtigste
reparationstid. Hos os er der ikke 3
ugers ventetid på reparationer. Au-
toriseret Commodore værksted
med faguddannet personale. Repara-
tioner udføres på alt Commodore
udstyr til konkurrencedygtige pri-
ser.

SUPRA MODEM

I lang tid var MODEM's noget der
var forbeholdt de få i Danmark.
Med *Supra's* MODEM er prisen
dog faldet, så meget at vi spår de
vil blive alle mands eje.

Alle *SupraModem* er:

- Kompatible med alt Amiga og PC kommunikations software.
- forsynet med indbygget batteri-
drevet RAM til at gemme dit
personale setup og ofte brugte
telefonnumre i.
- er forsynet med Autosvar og
AutoOpkald.

Stort prisfald SUPRAMODEM 2400

Et rigtigt godt kvalitets MODEM
med 2400 baud dataoverførsel og
alle de funktioner, man kan få brug
for. Passer til alle Amiga og PC
computere.

Nu kun 1395,-

INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400zi sparer dig for
extra bordplads og du slipper for at
hive MIDI-interface og andet, der
bruger din serielle port, ud hver
gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5
forskellige 2400zi MODEMs i
en Amiga, til brug på f. eks.
BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port
samtidig med at du bruger dit
2400zi.
- Svarer i funktion til *SupraMo-
dem 2400*.

Kun 1695,-

Diskdrev:

3,5" ekstern diskdrev	995,-
3,5" ditto med trackdisplay	1495,-
5,25" ekstern diskdrev	1495,-
5,25" golem med trackdisplay	1845,-
Internt 5,25" diskdrev til A2000	995,-

Diverse hardware:

Amitech kickstart omkifter	299,-
Amitech multi bootselector	175,-
Am. bootselector dfl - dfl	98,-
Multiplexer kabel 5 meter	148,-
Multiplexer kabel 10 meter	198,-
Eprumbrænder A500	1195,-
Trackdisplay til A2000	495,-
Monitor fodder fra	178,-
A10 stereoboks til alle Amiga 385	3295,-
Videom digitizer	1895,-
Digiview 4.0 Gold	2395,-
RGB splitter VHS og SVHS	795,-
Alcotini soundsampler	695,-
Midi interface	695,-

Diverse tilbehør:

Lækkert styvtilg til A500	148,-
Disketteboks 3,5" til 100 stk.	99,-
Disketteboks 5,25" til 100 stk.	99,-
500 stk. disketteboks endelse bærer	150,-
Printerstande fra	198,-

Mus og tilbehør:

Naksha mus	495,-
Tryktilførsel med mus	995,-
Golden Image mus	299,-
Golden Image optisk mus	595,-
Museholder	38,-
Musematte	38,-
Musemaster omkifter imellem mus og joystick	395,-

Joysticks:

The Arcade	249,-
Zipstick Professional m. autofors	299,-
Wico Redball	329,-
Wico Bathande	329,-
Quickshot med biogrip	148,-
Cruiser	260,-
Konit Navigator	248,-
Terminator	150,-
Advanced Gravis Switch Stick, verdens bedste joystick, program merbar, autofors, kardsk op- læsning, variabel fasthed i grebet	399,-

☆SUPRA'S NEW SERIES☆ ☆II SCSI HARDDISKE☆

Supra har lanceret intet mindre end verdens bedste
harddisk til din Amiga 500/2000.

Eksterne harddiske:

Supra's nye 500XP eksterne harddiske til Amiga 500 er intet mindre end en sensation. De fylder ikke mere end commodores egen A590 harddisk, er udført i et lækkert slagfast amigafarvet metal kabinet, har gennemført bus, plads internt til ram fra 512 kb til 8 MB, Der er gamesvitch således at din computer ikke ser harddisken hvis du skal boote et spil. Softwaren er et kapitel for sig selv utroigt gennemarbejdet og selvfølgelig fuldstændigt menu styret.

Hardcards:

Med sine SERIES II Hardcard til Amiga 2000 præsterer Supra intet mindre end verdens smallestehardcard.

Supra har som de eneste i verden harddisken siddende midt i rammen istedet for på den ene side af printet. Med de nye LPS harddiske fra Quantum fylder hardcardet så lidt (1 tomme) at der aldrig bliver problemer med at få plads til alle de andre udstyrskomponenter man ikke kan leve uden.

Generelt:

Alle Supradrives har lynhurtige load og søgetider helt ned til 7 ms, fuld autoboot du tænder høre for dyret og få sekunder efter er du kørende. Danmarks bedste garanti ordning på Supra og Quantum.

A500:	40 MB 19/11 ms Quantum drev	5695,-
	52 MB Quantum LPS drev 15/7 ms	6195,-
	100 MB Quantum LPS drev 15/7 ms	8595,-

A2000:	40 MB Quantum 19/11 ms	4295,-
	52 MB Quantum LPS 15/7 ms	4499,-
	80 MB Quantum 19/11 ms	7499,-
	100 MB Quantum LPS 15/7 ms	8495,-

☆Supra hardcard tilbud 84 MB Seagate ST1096N, 24 ms. 5195,-☆



AMIGA 3000
altid på lager ring
for pris og info ark.

Flicker Fixer til A500/1000/2000

Dette kort giver dig mulighed for
at køre highres interlaced på din
Amiga. Supporterer fuldt
overscan, ægte pal version. Rekvirer info ark.

Kun 3895,-

AMIGA 2000 SUPER TILBUD. De første 20
kunder der køber en A2000 i februar måned får gratis et
DK Superbase Personal database prg. med, værdi 595,-

Golden Image håndscanner

400 dpi opløsning og 64
gråtoner. Der medfølger
scanne og redigerings
software. Justering for
lys og kontrast.

2395,-

Stort prisfald på Amiga 2000 og originalt tilbehør.
Commodore har gjort det igen sænket prisen til det
ekstreme for erhverv, studerende og undervisere.



Er du lærling, studerende, gymnasieelev,
på en anden uddannelse over folkeskole
niveau, eller underviser du, kan du nyde
gode af et af de mest utrolige tilbud i den
danske computerens historie. Amiga
2000, harddisk, PC-kort og ekstra RAM
til ekstremt lavt pris.

Commodore Acc. kort:

**A2620 14 MHz 68020, 68881 og 2
MB 32 bit ram.**

Markedspris 9760,- Studiepris 8785,-

**A2630 25 MHz 68030, 68882 og 2
MB 32 bit ram.**

Markedspris 10980,- Studiepris 9885,-

COMMODORE AMIGA 2000

Den aller stærkeste computer til prisen. 4096 farver. 4 digitale lydkanaler. 1 MByte RAM, 880 KByte 3,5" drev. Med i prisen fuldt Commodore 1084 farve monitor, tastatur, mus, MicroSoft BASIC og operativ system.

Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodores eget 8 MByte RAM kort. Leveres med 2 MByte.

Markedspris	Studiepris
12075,-	10300,-

Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodores A2090 harddisk sæt leveres i enten 20 eller 40 MByte størrelse, plads til 2 MB ram.

Markedspris	Studiepris
2665,-	2395,-

Markedspris	Studiepris
3895,-	3500,-

Markedspris	Studiepris
6100,-	5490,-

Commodore PC kit

PC kit'en består af en IBM PC kompatibel computer til indbygning i Amiga 2000. Der eksisterer to
modeller: A-2088, som er PC-XT kompatibel og A-2286, som er PC-AT kompatibel. A-2088 leveres med
512 KByte RAM og et standard 5,25" PC diskdrev. A-2286 leveres med 1 MByte RAM og et standard
PC-AT 1,2 MByte 5,25" drev.

Markedspris	Studiepris
3172,-	2855,-

Markedspris	Studiepris
4650,-	5955,-

Commodore internt Genlock

Det perfekte genlock til hjemme videoproduktion. Sikker internt i Amiga 2000. Har omkifter mellem
computer, video eller kombinations signal.

Markedspris	Studiepris
2430,-	2190,-

ACTION REPLAY MK II !!!

Den nyeste og sejeste version, et bjerg af nye finesser
med DK manual. Til Amiga 500 1199,-
Amiga 2000 1299,-



Danmarks Første, Største og Eneste Amiga Software klub

ESD er medlem af European Software Distributors, en Europæisk indkøbs sammenslutning, der skaffer dig de billigste priser overhovedet. Bemærk at priser og tilbud mellem de forskellige lande ikke nødvendigvis er ens. ESD er en søster virksomhed til Danmarks største Amiga center, Euro-trade. Du vil kunne prøve mange af softwaren i Euro-Trades butik i Århus.

Nyt Super tilbud!!! Spil der er markeret med en ♦ til kun 125 kr

Da der er begrænset mængder af disse 125 kr spil kan enkelte titler være udsolgt, hvis dette er tilfældet bør man vælge et andet. De nye titler på vores software liste, er markeret med en ♦, OBS Hinhøjer! Vi har hint bøger til alle titler markeret med en "H". Ring og spørg om priser.

Public Domain Diskette - 3.25"

EUROPEAN SOFTWARE DISTRIBUTION

Tekstbehandling

Endowment	339,00
InterWord	187,00
Kindwords 1.0	491,00
Laurel/Editor vol. 1	195,00
Pro Pal	140,00
Textmate	475,00
WordPerfect 4.1	195,00

Video & Animation

3D-Professional	995,00
ANIMAGE	195,00
Animapack	995,00
Dial	995,00
Director Video II	995,00
FLAN Feature	995,00
Frames 1D from Turbo Silver	1340,00
Fancy 3D from Graphic ID	740,00
Framevision	675,00
ImageMaster	1400,00
ImageMaster Player	880,00
ImageMaster 2	395,00
Kare Animat 1	465,00
Kare Animat 2	465,00
Kare Animat 3	465,00
Kare Animat 4	465,00
Kare Animat 5	465,00
Kare Animat 6	465,00
Kare Animat 7	465,00
Kare Animat 8	465,00
Kare Animat 9	465,00
Kare Animat 10	465,00
Kare Animat 11	465,00
Kare Animat 12	465,00
Kare Animat 13	465,00
Kare Animat 14	465,00
Kare Animat 15	465,00
Kare Animat 16	465,00
Kare Animat 17	465,00
Kare Animat 18	465,00
Kare Animat 19	465,00
Kare Animat 20	465,00
Kare Animat 21	465,00
Kare Animat 22	465,00
Kare Animat 23	465,00
Kare Animat 24	465,00
Kare Animat 25	465,00
Kare Animat 26	465,00
Kare Animat 27	465,00
Kare Animat 28	465,00
Kare Animat 29	465,00
Kare Animat 30	465,00
Kare Animat 31	465,00
Kare Animat 32	465,00
Kare Animat 33	465,00
Kare Animat 34	465,00
Kare Animat 35	465,00
Kare Animat 36	465,00
Kare Animat 37	465,00
Kare Animat 38	465,00
Kare Animat 39	465,00
Kare Animat 40	465,00
Kare Animat 41	465,00
Kare Animat 42	465,00
Kare Animat 43	465,00
Kare Animat 44	465,00
Kare Animat 45	465,00
Kare Animat 46	465,00
Kare Animat 47	465,00
Kare Animat 48	465,00
Kare Animat 49	465,00
Kare Animat 50	465,00
Kare Animat 51	465,00
Kare Animat 52	465,00
Kare Animat 53	465,00
Kare Animat 54	465,00
Kare Animat 55	465,00
Kare Animat 56	465,00
Kare Animat 57	465,00
Kare Animat 58	465,00
Kare Animat 59	465,00
Kare Animat 60	465,00
Kare Animat 61	465,00
Kare Animat 62	465,00
Kare Animat 63	465,00
Kare Animat 64	465,00
Kare Animat 65	465,00
Kare Animat 66	465,00
Kare Animat 67	465,00
Kare Animat 68	465,00
Kare Animat 69	465,00
Kare Animat 70	465,00
Kare Animat 71	465,00
Kare Animat 72	465,00
Kare Animat 73	465,00
Kare Animat 74	465,00
Kare Animat 75	465,00
Kare Animat 76	465,00
Kare Animat 77	465,00
Kare Animat 78	465,00
Kare Animat 79	465,00
Kare Animat 80	465,00
Kare Animat 81	465,00
Kare Animat 82	465,00
Kare Animat 83	465,00
Kare Animat 84	465,00
Kare Animat 85	465,00
Kare Animat 86	465,00
Kare Animat 87	465,00
Kare Animat 88	465,00
Kare Animat 89	465,00
Kare Animat 90	465,00
Kare Animat 91	465,00
Kare Animat 92	465,00
Kare Animat 93	465,00
Kare Animat 94	465,00
Kare Animat 95	465,00
Kare Animat 96	465,00
Kare Animat 97	465,00
Kare Animat 98	465,00
Kare Animat 99	465,00
Kare Animat 100	465,00

Computer Aided Design

3-Dview	1115,00
3-D CAD Translator	2400,00
Angi Draw 2000	2495,00
Angi Draw 3000	1995,00
Angi Draw 4000	1995,00
Angi Draw 5000	1995,00
Angi Draw 6000	1995,00
Angi Draw 7000	1995,00
Angi Draw 8000	1995,00
Angi Draw 9000	1995,00
Angi Draw 10000	1995,00
Angi Draw 11000	1995,00
Angi Draw 12000	1995,00
Angi Draw 13000	1995,00
Angi Draw 14000	1995,00
Angi Draw 15000	1995,00
Angi Draw 16000	1995,00
Angi Draw 17000	1995,00
Angi Draw 18000	1995,00
Angi Draw 19000	1995,00
Angi Draw 20000	1995,00
Angi Draw 21000	1995,00
Angi Draw 22000	1995,00
Angi Draw 23000	1995,00
Angi Draw 24000	1995,00
Angi Draw 25000	1995,00
Angi Draw 26000	1995,00
Angi Draw 27000	1995,00
Angi Draw 28000	1995,00
Angi Draw 29000	1995,00
Angi Draw 30000	1995,00
Angi Draw 31000	1995,00
Angi Draw 32000	1995,00
Angi Draw 33000	1995,00
Angi Draw 34000	1995,00
Angi Draw 35000	1995,00
Angi Draw 36000	1995,00
Angi Draw 37000	1995,00
Angi Draw 38000	1995,00
Angi Draw 39000	1995,00
Angi Draw 40000	1995,00
Angi Draw 41000	1995,00
Angi Draw 42000	1995,00
Angi Draw 43000	1995,00
Angi Draw 44000	1995,00
Angi Draw 45000	1995,00
Angi Draw 46000	1995,00
Angi Draw 47000	1995,00
Angi Draw 48000	1995,00
Angi Draw 49000	1995,00
Angi Draw 50000	1995,00
Angi Draw 51000	1995,00
Angi Draw 52000	1995,00
Angi Draw 53000	1995,00
Angi Draw 54000	1995,00
Angi Draw 55000	1995,00
Angi Draw 56000	1995,00
Angi Draw 57000	1995,00
Angi Draw 58000	1995,00
Angi Draw 59000	1995,00
Angi Draw 60000	1995,00
Angi Draw 61000	1995,00
Angi Draw 62000	1995,00
Angi Draw 63000	1995,00
Angi Draw 64000	1995,00
Angi Draw 65000	1995,00
Angi Draw 66000	1995,00
Angi Draw 67000	1995,00
Angi Draw 68000	1995,00
Angi Draw 69000	1995,00
Angi Draw 70000	1995,00
Angi Draw 71000	1995,00
Angi Draw 72000	1995,00
Angi Draw 73000	1995,00
Angi Draw 74000	1995,00
Angi Draw 75000	1995,00
Angi Draw 76000	1995,00
Angi Draw 77000	1995,00
Angi Draw 78000	1995,00
Angi Draw 79000	1995,00
Angi Draw 80000	1995,00
Angi Draw 81000	1995,00
Angi Draw 82000	1995,00
Angi Draw 83000	1995,00
Angi Draw 84000	1995,00
Angi Draw 85000	1995,00
Angi Draw 86000	1995,00
Angi Draw 87000	1995,00
Angi Draw 88000	1995,00
Angi Draw 89000	1995,00
Angi Draw 90000	1995,00
Angi Draw 91000	1995,00
Angi Draw 92000	1995,00
Angi Draw 93000	1995,00
Angi Draw 94000	1995,00
Angi Draw 95000	1995,00
Angi Draw 96000	1995,00
Angi Draw 97000	1995,00
Angi Draw 98000	1995,00
Angi Draw 99000	1995,00
Angi Draw 100000	1995,00

Diverse

3.25-Disk	1115,00
3.25-Disk 2	2400,00
3.25-Disk 3	2495,00
3.25-Disk 4	1995,00
3.25-Disk 5	1995,00
3.25-Disk 6	1995,00
3.25-Disk 7	1995,00
3.25-Disk 8	1995,00
3.25-Disk 9	1995,00
3.25-Disk 10	1995,00
3.25-Disk 11	1995,00
3.25-Disk 12	1995,00
3.25-Disk 13	1995,00
3.25-Disk 14	1995,00
3.25-Disk 15	1995,00
3.25-Disk 16	1995,00
3.25-Disk 17	1995,00
3.25-Disk 18	1995,00
3.25-Disk 19	1995,00
3.25-Disk 20	1995,00
3.25-Disk 21	1995,00
3.25-Disk 22	1995,00
3.25-Disk 23	1995,00
3.25-Disk 24	1995,00
3.25-Disk 25	1995,00
3.25-Disk 26	1995,00
3.25-Disk 27	1995,00
3.25-Disk 28	1995,00
3.25-Disk 29	1995,00
3.25-Disk 30	1995,00
3.25-Disk 31	1995,00
3.25-Disk 32	1995,00
3.25-Disk 33	1995,00
3.25-Disk 34	1995,00
3.25-Disk 35	1995,00
3.25-Disk 36	1995,00
3.25-Disk 37	1995,00
3.25-Disk 38	1995,00
3.25-Disk 39	1995,00
3.25-Disk 40	1995,00
3.25-Disk 41	1995,00
3.25-Disk 42	1995,00
3.25-Disk 43	1995,00
3.25-Disk 44	1995,00
3.25-Disk 45	1995,00
3.25-Disk 46	1995,00
3.25-Disk 47	1995,00
3.25-Disk 48	1995,00
3.25-Disk 49	1995,00
3.25-Disk 50	1995,00
3.25-Disk 51	1995,00
3.25-Disk 52	1995,00
3.25-Disk 53	1995,00
3.25-Disk 54	1995,00
3.25-Disk 55	1995,00
3.25-Disk 56	1995,00
3.25-Disk 57	1995,00
3.25-Disk 58	1995,00
3.25-Disk 59	1995,00
3.25-Disk 60	1995,00
3.25-Disk 61	1995,00
3.25-Disk 62	1995,00
3.25-Disk 63	1995,00
3.25-Disk 64	1995,00
3.25-Disk 65	1995,00
3.25-Disk 66	1995,00
3.25-Disk 67	1995,00
3.25-Disk 68	1995,00
3.25-Disk 69	1995,00
3.25-Disk 70	1995,00
3.25-Disk 71	1995,00
3.25-Disk 72	1995,00
3.25-Disk 73	1995,00
3.25-Disk 74	1995,00
3.25-Disk 75	1995,00
3.25-Disk 76	1995,00
3.25-Disk 77	1995,00
3.25-Disk 78	1995,00
3.25-Disk 79	1995,00
3.25-Disk 80	1995,00
3.25-Disk 81	1995,00
3.25-Disk 82	1995,00
3.25-Disk 83	1995,00
3.25-Disk 84	1995,00
3.25-Disk 85	1995,00
3.25-Disk 86	1995,00
3.25-Disk 87	1995,00
3.25-Disk 88	1995,00
3.25-Disk 89	1995,00
3.25-Disk 90	1995,00
3.25-Disk 91	1995,00
3.25-Disk 92	1995,00
3.25-Disk 93	1995,00
3.25-Disk 94	1995,00
3.25-Disk 95	1995,00
3.25-Disk 96	1995,00
3.25-Disk 97	1995,00
3.25-Disk 98	1995,00
3.25-Disk 99	1995,00
3.25-Disk 100	1995,00

Desktop Publishing

Public Domain Naming (2 disks)	30.00
Quarterback	495.00
Synpoint	495.00
Synware Express II w. Hardware	495.00
The Disk Mechanic	300.00
Virus Killer	30.00
Virus Protection Toolkit	495.00
X-Copy II	287.00
X-Copy III w. Hardware	495.00

Hvis du ikke ved hvad AMOS er, kan vi starte med at oplyse, at AMOS fra Mandarin Software er den nye BASIC-version, som er alt andet end et kedeligt programmeringsværktøj. I øvrigt henvises til artiklen i "Det Nye Computer" nr. 10, side 43-45.

Alle taler om AMOS!

Og hvad bedre er: rigtigt mange køber AMOS. Men, der allerbedste er nu, at Mandarin Software gør et meget stort stykke arbejde for at hjælpe brugerne med deres indkørsproblemer. Således er der udgivet en AMOS Extras disk, der fremover bliver en del af AMOS-pakken. Registrerede brugere af AMOS kan få tilsendt disketten gratis.

Samtidig er de første PD-klubber begyndt at dukke op. Der er tale om klubber, hvorfra man kan erhverve de allerede mange AMOS-programmer, der er Public Domain. Det handler både om forskellige brugerprogrammer til AMOS og om regulære spil.

Fejl

Efter vore AMOS-test i nr. 10 har jeg haft lejlighed til at arbejde videre med AMOS. Under dette arbejde er jeg stødt på et par alvorlige fejl ved AMOS, som jeg her skal omtale nærmere.

Kommandoerne **I Sprite** og **I Bob**, der returnerer et objekts Image (altså data for objektets udseende) eksisterer ikke i AMOS, selvom de begge er nævnt i manualen.

Y Hard, der skulle konvertere skærmmarkeringer til hardwarekoordinater fungerer ikke, og hvad værre er får kommandoen nogle gange maskinen til at gå ned.

Sample Bank Maker, der er et AMOS-program, som ligger på AMOS-disketten, bruges til at konvertere samples til AMOS Sample Banks. Programmet fungerer fint, - medmindre man indlæser samples, som er for store til hukommelsen - det får nemlig programmet til at gå ned.

Sort, en kommando som sorterer arrays fungerer også fint, men bruger du for store arrays crasher programmet. Disse fejl er selvfølgelig ikke rare. Heldigvis er der ikke tale om fejl, der på nogen måde gør AMOS til et ubrugeligt produkt. Men Mandarin Software arbejder derfor på højtryk for at få alle fejlene rettet. Se nedenfor om AMOS version 1.2, hvor nogle fejl er rettet.

Husker du...

Det største problem med AMOS er dog nok, at det sluger uhyggeligt meget hukommelse. Det hænger grundlæggende sammen med AMOS fantastiske fleksibilitet og kan derfor ikke rettes af Mandarin.

Har din maskine kun 512 K RAM kan du godt droppe alt om at skrive den næste arkade-konvertering. Problemet bliver selvfølgelig større, hvis du bruger samples og meget grafik. Men faktum er, at du med en 512 K maskine, har ca. 142 K tilbage når AMOS er startet op. Så kan man ændre nogle ting og

MAS MED AMOS

Her på redaktionen er vi blevet overbevist om, at AMOS er kommet for at blive. Derfor har vi besluttet, at vi med jævne mellemrum vil bringe artikler om nye AMOS-produkter, samt tips og gode ideer til AMOS.

Af Flemming Steffensen

derved redde lidt mere hukommelse, men ikke meget.

Spændende bliver det om den kommende AMOS-compiler, hjælper på dette problem. Compileren fungerer på den måde, at den oversætter AMOS-koden til "maskinkode" én gang for alle, i stedet for som nu, hvor AMOS, mens programmet kører, skal oversætte linie for linie. Det burde betyde mindre brug af RAM - men, lad os nu se. En anden ting er at AMOS' håndtering af manglende RAM er lidt pudsigt. Hvis du kører et program, der er meget tæt på at bruge al hukommelse, kan der ske nogle underlige ting.

F.eks. har jeg oplevet, at Bobs ikke bliver slettet når de flyttes, men efterlader en fed "streg" på skærmen. Samtidig begynder andre dele af skærmen at blinke, og pludselig går maskinen ned. Der er ingen fejl i programmet og udvidet maskinens hukommelse er der ingen problemer. Det er altså et hukommelsesproblem og

AMOS burde komme med en meddelelse om at der ikke er hukommelse nok.

Der er kun én løsning på problemet - køb noget mere RAM! Det er nu også en god idé af andre årsager, for rigtigt mange programmer idag udnytter udvidet hukommelse. Det gælder også selvom du alene bruger Amigaen til spil. Rigtigt mange spil udnytter idag udvidet hukommelse og en hel del kræver ligefrem 1 MB RAM.

AMOS 1.2

Jeg har netop modtaget AMOS version 1.2. Den primære forbedring ligger i, at nogle af de ovenfor omtalte fejl er blevet rettet. Jeg har desværre ikke haft tid til en mere grundig test, men **Y Hard**, **I Bob** og **I Sprite** fungerer i hvert fald efter hensigten nu.

Der er iøvrigt kun tale om ganske få ændringer, ud over de rettede fejl. Bl.a. er File-Requesteren (en programdel, der

gør indlæsning af filer lettere) blevet forbedret. Som registreret bruger kan du få AMOS version 1.2 ved henvendelse til AMOS PD library ved:

Sandra Sharkey,
25 Park Road,
Wigan,
WN6 7AA,
England.

At version 1.2 allerede er klar, viser efter min opfattelse to ting. For det første at Mandarin Software tager AMOS meget alvorligt. Prøv lige at tænke på, hvad det må koste dem at udgive en ny version allerede nu, og udbyde den i Public Domain. For det andet viser det noget om, at AMOS-produktet som sådan er en rigtig ting og allerede nu har fat i store dele af Amiga-verdenen. Et forhold der også underbygges af, at nogle engelske computerblade nu bringer en AMOS-spalte hver måned (har de mon fået ideen fra Computer?).

Der er næppe tvivl om, at AMOS fortsætter succes'en - jeg håber stadig, at Mandarin kan få en aftale med Commodore, således at AMOS fremover sælges sammen med Amigaen f.eks. i stedet for AmigaBasic. Hvis det sker ser vi nok både version 1.3 og 2.0 af AMOS.

EXTRAS gør noget ekstra

Den ovenfor omtalte extras-diskette giver den oprindelige AMOS prikken over i'et. På extras ligger nogle af de programmer jeg omtalte i artiklen i nummer 10.

Programmerne der konverterer fra Soundtracker og Sonix melodier til AMOS-musik er bl.a. at finde. Jeg har checket Soundtracker konverteringen, og den fungerer fint. Enkelte specielle features oversættes ikke, men det mener jeg man let kan leve med. Også RAMOS er på extras disketten. RAMOS er det run-time modul der gør, at AMOS-programmer kan køre uden AMOS, således at du kan bortgive (eller sælge) dine programmer uden at skulle give en piratkopi af AMOS med.

Samtidig får du en smule ekstra hukommelse med i købet. RAMOS giver ca. 7 K ekstra RAM (fordi fejlmeldelserne ikke er med). Jeg har testet RAMOS, og alt ser ud til at fungere efter hensigten. Bemærk dog, at RAMOS er til AMOS version 1.1, hvorfor rettelserne i AMOS 1.2 ikke er medtaget. RAMOS version 1.2 er dog lige på trapperne. Du får også en AMAL-editor og AMAL-monitor med på disketten. Jeg har ikke i detaljer kontrolleret disse programmer, men der er ingen tvivl om, at det er en god idé med noget mere kontrol over AMAL. Det gælder nemlig om at holde tungen lige i munden når du arbejder med mange AMAL-rutiner på en gang. En editor og monitor kan virkeligt lette arbejdet med design af rutiner, og samtidig give det fornødne overblik. Extras disketten er det helt rigtige tilskud til AMOS og gør AMOS endnu bedre.

Fun School

Jeg har modtaget Fun School 3 til gennemsyn. Fun School er, som navnet antyder, en serie undervisningsprogrammer. Programmerne er ene og alene lavet med AMOS. Spørgsmålet er, om AMOS er egnet til udvikling af sådanne programmer. Svaret på spørgsmålet må helt klart være JA! Fun School består nemlig af en række små spil, som hver især skal træne "eleven" i forskellige discipliner.

Jeg skal ikke forsøge at vurdere programmernes egenskaber som pædagogisk værktøj, dertil kræves en viden jeg ikke ligger inde med. Men, derimod kan jeg slå fast, at AMOS må have været en meget stor hjælp ved produktionen af Fun School. Programmerne gør god brug af AMOS's fine faciliteter hvad angår Sprites og Bobs, men vigtigst er: programmernes alsidighed viser, at AMOS er meget fleksibel. Programmerne spænder nemlig fra rene arcade-spil til tegneprogrammer, log-lignende "sprog" og databaser. Alt udviklet med AMOS. Der er ingen tvivl om at Fun School er med til at cementere AMOS's placering på kortet over software-verdenen.

FÅ PC-POWER PÅ DIN AMIGA



Nu findes der efterhånden en hel del bud på, hvordan du kan gøre din Amiga PC-kompatibel, men der er stor forskel på, hvad du får ud af det. COMPUTER har prøvekørt 3 forskellige PC udvidelsessæt, og resultaterne kan du finde her.

Af Hans Henrik Bang

At Amigaen er helt suveræn, når det gælder grafik og lyd er du nok blevet klar over efterhånden. En computer er dog ikke bedre end den software der findes til den, og selv om Amigaen efterhånden følger ganske godt med, når det gælder tekstbehandling, CAD, regneark osv. så er der uægteligt en del programmer du ikke umiddelbart kan benytte dig af. Jeg tænker selvfølgelig på PC-markedet, der bestemt ikke er noget at råbe hurra for, når det gælder spil, men til gengæld har et enormt udvalg af seriøse programmer.

Desuden er de fleste firmaers EDB-systemer baseret på PC-kompatible maskiner, og det betyder at du ikke umiddelbart kan "tage arbejde med hjem", hvis du har en Amiga stående derhjemme.

Ovennævnte er helt klart grund nok for mange til at overveje at

anskaffe sig en PC, men som du måske ved, kan du udbygge din Amiga i stedet for at købe en helt ny computer.

Sådan fungerer en PC

Inden vi kommer alt for langt ind i PC-verdenen, tror jeg lige jeg vil forklare nogle grundlæggende ting, som enhver kommende PC bruger bør vide. En PC er vidt forskellig fra Amigaen, fordi den

bit processorer, har Intel også flere klasser af CPU'er. Den langsomste PC, der hedder PC-XT, kører på en 8088, som er en 8-bit processor. Den næste i rækken hedder PC-AT, og kører på en 80286 processor, der er en 16-bit processor, altså samme kaliber som Amiga 500 og 2000.

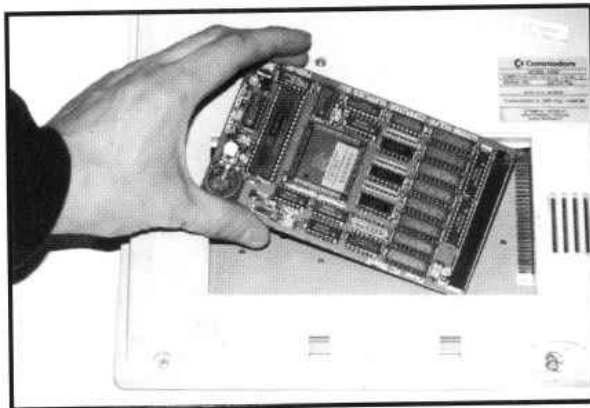
Endelig kan du få 80386 og 80486 PC'er, men de findes ikke som udbygningssæt til Amigaen, og derfor gider vi ikke at spille spalteplads på dem. Oprindeligt blev PC'erne leveret med 64K-

dre virker de slet ikke!). Med hensyn til disketter er der 4 standarder i brug, nemlig 360K og 1.2 MB på 5.25 tomme og 720K og 1.44 MB på 3.5 tomme disketter, og det er jo mægtig smart (hvis man er diskettedrevsfabrikant).

Mulighederne

Har du tænkt dig at udvide din Amiga med en PC del, kommer mulighederne i høj grad an på hvilken type Amiga du har. Hvis du har en A1000, er det en SideCar du skal have fat i, men den har vi skrevet om for længe siden. Har du en A500, er der 2 muligheder. Du kan vælge KCS Powerboard, der giver dig en XT eller også kan du købe et AT-ONCE kort, der giver dig en AT, men dette kort var i skrivende stund endnu ikke i landet, så det må vi vende tilbage til i et senere nummer.

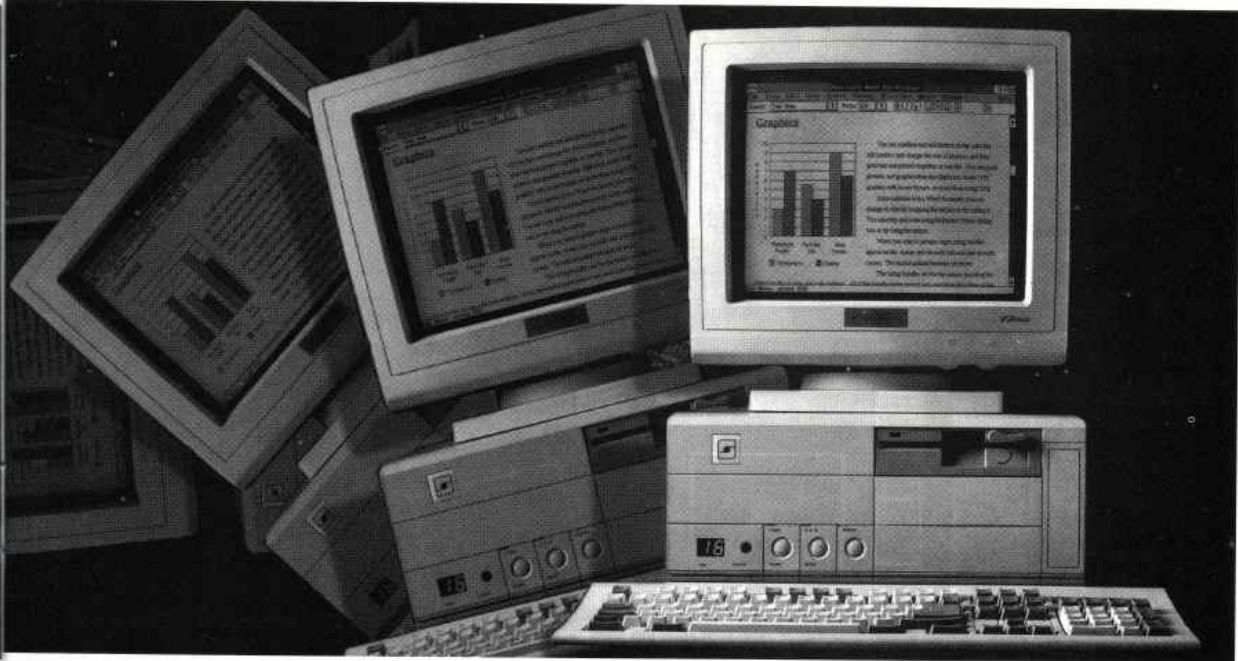
Har du en A2000, er der igen 2 muligheder. De kommer begge fra Commodore, og hedder hhv. XT og AT Bridgeboards. XT bridgeboardet giver dig en 512K XT med 360 K drev, mens AT kortet giver dig en 8 MHz AT med 1.2 MB drev. I alle tilfælde er der tale om, at du faktisk får en komplet PC, med undtagelse af skærm osv. for som sagt er en PC så forskellig fra en Amiga, så man ikke kan bruge en del af Amigaens elektronik til jobbet, som det var tilfældet med A-Max II Macintosh-emulatoren vi testede i DNC nr. 12/90. Macintosh'en kører nemlig også med en Motorola processor, så her var det kun et spørgsmål om lidt ROM osv.



KCS powerboard til A500 er utroligt let at installere: åben klappen i bunden, sæt kortet i og du har nu en PC-XT'er.

bygger på en helt anden CPU, der er "hjernen" i en computer. Amigaen bruger som bekendt Motorola-familien, mens PC'erne benytter CPU'er fra firmaet Intel. De har helt forskellige instruksions-sæt, og et program, der kan køre på den ene, skal derfor skrives grundlæggende om, for at det kan køre på den anden. Ligesom der i Motorola-serien findes 16 og 32

RAM, men de var designet til at kunne adressere op til 640 K, hvilket jo må imponere enhver Amigaejer, der "kun" kan adressere sølle 8 Megabyte.... Det blev dog hurtigt for lidt for PC-brugerne, så man opfandt to slags ramudvidelser, "extended" og "expanded" RAM, der begge skal have specielle drivere for at virke (med nogle programmer, for med an-



KCS Powerboard

Når du får KCS Powerboard i hånden kan du umiddelbart godt føle dig lidt skuffet. Den neutralt hvide æske fylder nemlig ikke mere end et stort Amigasplil, og ligner ikke ligefrem på PC Power. Det varer dog ikke længe, for når du går igang med installationen er det svært ikke at blive fascineret. Hele molevitten passer ind i ekspansionsporten til RAM udvidelse på undersiden af A500, og er installeret på 5 minutter, selv hvis du er den type, der tror at en ekspansionsbus er en HT-bus med anhænger. Det bedste ved det hele er, at det hele kan gøres uden at garantien går fløjten.

Hvis du nu samler dyret igen og sætter strøm på, vil du få en fed overraskelse, når du booter på din sædvanlige Workbench. Der er nemlig lige pludselig 900 K RAM til rådighed, alt efter hvordan din opstart ser ud. Det er fordi Amigaen er i stand til at benytte PC'ens hukommelse, når PC'en ikke kører.

Som RAMudvidelse er KCS Powerboard dog lidt dyr, så lad os gå videre og se hvad den ellers kan.

Du starter med at tage en kopi af opstartsdisketten, så du kan rette i den, som du vil. Når du booter op på den og holder museknappen i bund, får du nemlig en menu med mulighed for at installere hardware-ur (sidder i PC'en, men virker også til Amigaen vha. et medfølgende program). Desuden kan du oprette en 512 K RAM disk, der ikke bliver slettet selv om du rebooter, men hvis du har en harddisk, der bruger DMA-overførsel (Direct Memory Access),

er det dog meget dumt at bruge RAM disken, for der er en fejl i programmet, der gør at harddisken godt kan finde på at bruge den hukommelse, der er reserveret til RAM disk til dataoverførsel, med det resultat at det hele går totalt i kage.

Sidst men ikke mindst kan du konfigurere din PC, hvor du skal angive antal diskdrev, grafikmode, musefunktion samt parallel og seriellport. KCS Powerboard kan nemlig uden problemer lave det indbyggede drev og eventuelle eksterne drev om til et 720 K MS-DOS

erigen på opstartsdisketten, og efter 15 sekunder skifter skærmen til sort/hvid, hvorefter du ser beskeden: "Insert system disk...". Derefter begynder maskinen at tælle RAM op som en PC nu engang gør, inden den starter. Imens sætter du MS-DOS disketten i, og i løbet af et øjeblik skulle du gerne se et A:\, der er MS-DOS versionen af en 1> CLI prompt.

Nu kan det godt føles som lidt af et antiklimaks, hvis du ikke har nogle programmer du kan køre. Jeg husker stadig da jeg fik min

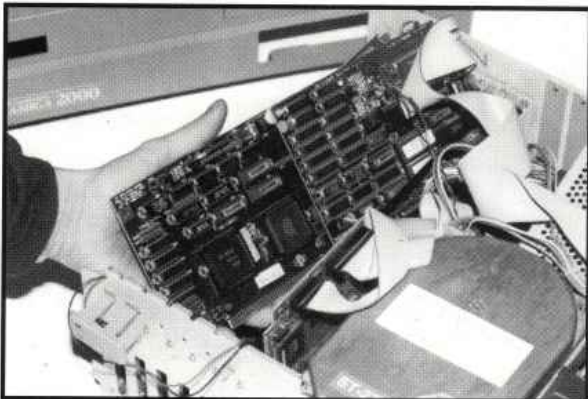
jeg SI, som er et program fra "Trolldmanden" Peter Norton, der måler din PC's ydeevne. Den vigtigste måling er et hastighedsindex, der viser maskinens hastighed i forhold til en standard IBM XT, og her kom SI ud med et klokkeklart 1-tal. KCS Powerboard er altså præcis lige så kraftfuld som en "rigtig" XT, men heller ikke mere.

Nu var det jeg løb ind i det største problem med KCS Powerboard. Der er ingen mulighed for at tilslutte en harddisk til systemet. Selv hvis du har en harddisk til din Amiga, kan den ikke bruges til PC delen.

I forhold til Amigaverdenen er det i langt højere grad standard at have harddisk i en PC. Et rent gæt fra min side er, at 90% af alle PC'er er udstyret med harddisk, og det betyder at programudviklerne ofte udvikler programmer, der slet ikke kan køre fra diskette. WordPerfect 5.1 f.eks. fylder ca. 3 MB og det gør det jo altså lidt uhåndterligt på 720KB disketter! Det efter min mening bedste databaseprogram, Borlands "Paradox", er i den nyeste version 3.5 også udelukkende beregnet til harddisk eller netværk, og kan altså slet ikke køre på diskette. Tilbage er der naturligvis mindre programmer såsom WordStar mm. men hvis ideen i at installere et PC-kort var at få adgang til nogle saftige programmer, kommer du altså ikke langt med 2 diskettedrev.

Bridgeboards

Da både XT og AT Bridgeboardene til Amiga 2000 fungerer på nogenlunde samme måde, vil jeg



Amiga 2000 er bygget til at have flere udvidelseskort i, og et bridgeboard placeres ganske som andre kort i et ledigt slot med en PC-bus. Man kan både installere et XT- og et AT-kort i Amiga 2000

drev, "nasse" på Amigaens printerport og seriellport, samt bruge musen som Mouse Systems mus.

A:\

Nu er du klar til det vigtigste, nemlig start af selve PC'en. Du boot-

første Amiga, og ikke havde andet end Workbenchen at lege med, men den var endda til at dø af grin over i forhold til MS-DOS, hvor du ikke engang har en mus at køre rundt med, men må nøjes med at skrive DIR, til det ikke er skægt længere.

For at måle hastigheden, kørte

forklare dem samtidigt, og undervejs gøre opmærksom på, hvilke forskelle der er. Hvis du nogensinde har kigget ned i din Amiga 2000, har du nok lagt mærke til alle de stik (også kaldet slots), der sidder i venstre side af motherboardet (se fig. 1). Det er dem du bruger til harddiske, RAMmoduler osv. men måske har du undret dig over hvorfor der er 2 rækker slots. Øverst sidder der 4 mellemstore slots, og nederst sidder der 5 brede slots. De er placeret sådan at de 2 sidste mellemstore slots sidder i forlængelse af de 2 første brede slots, og det betyder at at kort, der sættes i en af disse 2 slots, har mulighed for at gå ned i både den brede og den mellemstore slot på en gang. Hvorfor fortæller jeg nu alt dette her? Jo, det er fordi de øverste slots er en PC-XT bus (det ledningsnet en computer bruger til at sende data rundt mellem de forskellige dele af computeren med), og Amigaen er altså faktisk født med sådan en.

Fra starten er den ikke forbundet til noget som helst, men hvis du tager et Bridgeboard og studerer det lidt, vil du bemærke at det har 2 konnekter i stedet for bare 1 som f.eks. et RAMkort. Det er fordi den ene konnekter går ned på Amigabussen og den anden går ned på PC-bussen. På den måde får bridgeboardet dels adgang til en PC-bus med 3 frie slots, og dels adgang til Amigaens bus, så den kan rode med de forskellige dele af Amigaen (printerport osv.). På den måde sidder kortet faktisk "overskrævs" på 2 computere og det er selvfølgelig derfor det hedder et Bridgeboard.

2 computere i en

Fordi systemet er opbygget på denne smarte måde, har du faktisk 2 helt separate computere bygget sammen i et kabinet, og det giver dig mulighed for at køre med dem begge to samtidigt. Du kan altså multitasking, og køre et Amigaprogram for fuld hastighed, samtidig med at PC-delen laver noget helt andet.

Installation

Et Bridgeboard er ikke særlig svært at installere. Du skal bare åbne din Amiga, og stikke kortet ned i en af de 2 ovennævnte slots med adgang til både Amiga og PC-bus. Hvis det er et AT-kort du har fået fingre i, skal du desuden montere det medfølgende Lithiumbatteri for at få strøm til uret, men da batteriet har et stik, der forbindes direkte til Bridgeboardet og en klæbebude til at sætte det fast inde i kabinettet, er det klaret på et øjeblik. Herefter skal du installere 5.25 tomme diskette-

drevet på den plads der er afsat til det under DF0: drevet. Hvis du, som jeg allerede har en harddisk liggende der, har du et lille pladsproblem, men det kan løses ved at flytte harddisken til DF1's plads, og gøre den fast med kraftig tape eller lignende. Nu er du færdig med hardwaren, så sæt låget på igen og boot op på installations-disketten.

Bridgeboardet starter normalt af sig selv, når du tænder Amigaen, men indtil videre kan du ikke se at det kører bortset fra at 5.25 tomme drevet begynder at snurre.

En normal PC har altid et grafikkort, der producerer et signal, der kan vises på en monitor. Det kan være alt lige fra et monokromt kort (MDA), til et VGA kort med masser af farver og høj opløsning. Der følger imidlertid ikke noget grafikkort med til et Bridge-

med" maskinen. Det betyder f.eks. at et scrolende billede bevæger sig i meget større ryk end på en normal PC. Løsningen på dette problem er at anskaffe et grafikkort til PC-delen, men det bliver systemet jo ikke ligefrem billigere af.

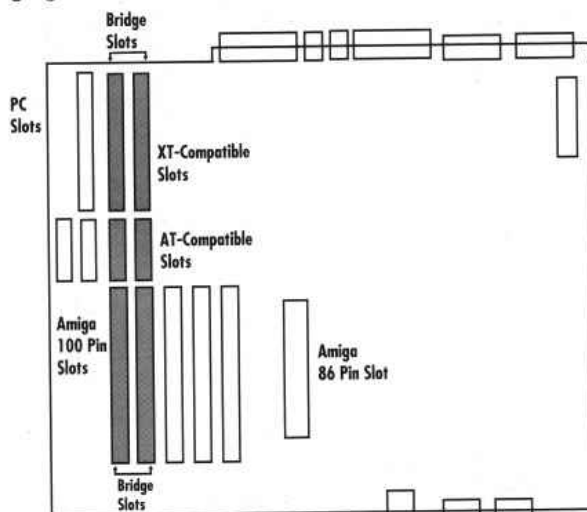
PC'en kan passe på din harddisk

Den mest geniale ting ved Bridgeboardet er helt klart PCdisk programmet. Det giver dig nemlig mulighed for at etablere en såkaldt virtuel harddisk. Det betyder, at du kører PCdisk, og knapper ind hvor mange spor, hoveder osv. du godt kunne tænke dig på din PC harddisk. Så laver PCdisk en gigantisk fil på Amigasiden (min var på 13 MB), der fra PC siden ligner en helt normal

ligevel gav anledning til betænkeligheder. Jeg prøvede for eksempel databaseprogrammet Paradox 3.5, og her kom der nogle mystiske fejlmeddelelser under opstarten, og hvis jeg prøvede at køre i "Protected Mode" hvor ekstrahukommelsen udnyttes, gik det ustyrligt langsomt, og jeg skulle trykke 3 gange på hver tast før der skete noget.

Konklusion

Som daglig bruger af en 20 MHz 80386 PC kan jeg ikke sige at jeg var imponeret over KCS Powerboard. Det er ganske vist meget skægt at se en Amiga 500 virke som en PC, men mangelen på udbygningsmuligheder kommer hurtigt til at sætte en grænse for morskaben. Særligt er mangelen på harddisktilslutning et stort minus. Med et Bridgeboard er mulighederne betydeligt bedre, for her får man en ganske funktionsdygtig PC for pengene. Du kan ganske vist gå ud og købe en normal PC for de samme penge, men så kan du ikke så let få de 2 maskiner til at arbejde sammen, og dit skrivebord bliver heller ikke ligefrem mere ryddeligt.



figur 1

board, men det er heller ikke nødvendigt, for ved hjælp af 2 Amigaprogrammer på opstartsdisketten, kan du åbne et MDA (monokrom) eller CGA (farve) vindue på Amigasiden, som simulerer et af disse grafikkort. Dette giver dig faktisk nogle muligheder som en almindelig PC bruger ikke har, for enkelte PC programmer er i stand til at udnytte 2 monitorer samtidigt (Statgraphics, Lotus 123 mfl) hvor du på den ene monitor kan se og rette dine data, og på den anden kan se en grafisk repræsentation af dem. Med PC-MONO og PC-COLOR, som de 2 simulatorprogrammer hedder, kan du have begge dele på en Amigaskærm, på en gang. Det eneste problem ved disse simulationer er, at det er et Amigaprogram, der kører, og med jævne mellemrum skal opdatere PC vinduet. Det betyder dels at du mister noget processortid på Amigasiden, og endnu værre, at PC displayet ikke altid kan "følge

fysisk harddisk. Bagefter kan du fra DOS partitionere og formatere den virtuelle disk, uden nogensinde at se forskel. Her er dog igen problemet fra grafiksimpleringen, at der skal et Amigaprogram til at styre overførslen, så din harddisk bliver væsentligt langsommere fra PC siden end den er på Amigasiden.

0 til 100 test

Som hastighedsmåling brugte jeg igen Nortons SI, og XT-kortet kom ind med et et Speed Index på 1 (det er jo en XT) og et harddisk index på 2.0. Aterten kunne derimod snige sig op på 8.3 gange XT-hastighed, men havde kun 1.8 i diskindeks. Jeg mener dog at diskindekset er lidt misvisende, for pga. ovennævnte problem med overførslen kører de væsentligt langsommere i praksis.

Jeg løb desuden ind i nogle små kompatibilitetsproblemer, der ikke virkede fatale, men som al-

Fakta:

KCS PowerBoard

4.77 MHz XT
640 K RAM + 64 K
Extended RAM
Pris: 3995 kr. incl moms

XT-Bridgeboard

4.77MHz XT
512 K RAM, 360 K
5.25" drev
Pris: 3599 kr. incl moms

AT-Bridgeboard

8 MHz AT
640 K RAM + 384 K
Extended RAM
1.2 MB 5.25" drev
Pris: 6649 kr. incl moms

Fås bl.a. hos:

Betafon

Istedgade 79

1650 København K

31 31 02 73



AMIGUF TIL SØDE PRISER



KVALITETS GARANTI

TRYGHED I KØBET

Når du handler hos BMP-Data, kan du trygt stole på, at det produkt, du modtager er af meget høj kvalitet. Ikke nok med det, du får også al den support og service med i købet, som du måtte have brug for. Vores forretningsbetingelser er følgende:

8 dages returret, 30 dages ombytningsret og mindst 1 års garanti. Husk her at vi er medlem af De Forenede Kvalitets Udbødernes garantifond.

SPAR KRONERNE BRUG ØRERNE!

Ring NU til Service og Rabat - linien på 47 17 17 17 (døgnet) og tast BMP's direkte kode: 42 28 87 00 - og få de seneste nyheder og tilbud.

**VELKOMMEN
HOS DANMARKS
FLINKESTE
AMIGA-
FORHANDLER!**



CARTRIDGES - STÆRK LAKRIDS

ACTION REPLAY II til Amiga 500 seneste vers.

- Soundtracker lyd-ripper
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbejde med diskrevet
- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirer vort særlige informationsark herom.
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- 4 x hurtigere load også uden AR
- Effektiv virus-detektor
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Hugger let lyd og billeder
- Og meget, meget mere
- Nyderigeret dansk manual



1198,-

ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

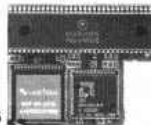
- Testvinderen i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv snydepokes
- Spritekillers, sprite-bytter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere - køb det og prøv det med 14 dages fuld returret!



798,-

- Nu kan du både "blæse og have mel i munden"

Her er muligheden for at lave din Amiga 500 om til en vaskeægte 16 bit 286-AT - PC'er. Mens Amigaen kører "bagved", kan du rulle din nye PC ned over skærmen. Amigaens drev kan bruges i begge modes, og harddisken kan bruges i en PC-partition.



Ny tilbudspris 2998,-

A500 RAMUDVIDELSER

- FÅ FLERE RAM-kugler

POWERMEM 512K

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500.
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigt store programmer.
- Nyeste teknologi med MEGABIT-kredse, derfor yder vi 2 års garanti på versionen m/ur.
- Meget lille og handy udgave.
- Med aftagelig afbryder.

FLOT KVALITET

Uden ur **kr. 648,-** Med ur **kr. 698,-**



SUPERPOWERMEM 1,5 MB

Med 512 KB **kr. 898,-** Med 1,5 MB **kr. 1698,-**
Med 1 MB **kr. 1298,-** Garyadaptor **kr. 198,-**

MaxiMem 2 MB

NU MED 1 MB CHIPMEM

Den nye 2 MB RAM-udvidelse til A500, der blot sættes i stikket i bunden af computeren. Du kan starte med 512 kb og siden udvide i trin à 512 kb.

TRIN 1: Ved 512 kb er ingen yderligere foranstaltninger nødvendige.

TRIN 2: Ved 1 Mb monteres GARY-adaptor og 4 RAM-kredse.

TRIN 3: Ved 1,5 Mb monteres yderligere 4 RAM-kredse.

TRIN 4: Ved 1,8 Mb monteres igen 4 RAM-kredse.

Ønskes 2 Mb monteres også CPU-adaptor.

CPU-adaptor og BIG FAT AGNUS i computeren er ved alle TRIN en forudsætning for 1 Mb CHIPMEM.

Maximen med 512 kb **kr. 998,-**

Gary-adaptor **kr. 348,-**

CPU-adaptor **kr. 398,-**

4 RAM kredse (512kb) **kr. 398,-**

Rabat gives ved samlet køb! - RING!

TILBUD: Med 1,8 MB & GARY-adt. kr. 2198,-

SMARTSOUND Stereosampler UDEN KNAS

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplater op til 10 kHz).
- Gem lydene på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,- SÅDAN.

Incl. kabel og stereo-software **kr. 398,-**



INDBYGNINGSKASSE

- Få orden i lakridssnøren SMART-STAND

Smart-Stand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrød placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord, og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC.

Smart-Stand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amiga farve.



Prisen er kun **kr. 298,-**

AMIGA VIDEO DIGITIZERE

Digitaliser labre larver DELUXE VIEW testvinderen i Tyskland

Den nye, smarte farve-digitizer fra Tyskland, der laver prisklassens flotteste billeder.

- Digitaliserer i alle modes: LO-, MED-, HI-res og Interface.
- Digitaliserer i 4096 farver af en palet på 16 millioner.
- Problemløst skift mellem s/h, farve og alle grafikmodes uden ny digitalisering, det hele beregnes i programmet.
- Hidtil bedst sete digitizer software med enkel betjening.
- Gemmer alle billeder (også HAM) som IFF eller ILBM.
- Ved farvedigitalisering fra farvekamera eller alm. videobåndoptager kræves en RGB-splitter. Ring for nærmere information herom.



kr. 1998,-

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

PRINT KULØRTE BOLCHER

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange landes tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskriver denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.



Commodore MPS1550C **kr. 2598,-**

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirer gratis skriftprøve!

- kan du printe en Dajm uden at knase? REVOLUTIONERENDE NYHED

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte på papiret, derfor skriver printerens smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution: Commodore MPS1270 kun **1998,-**
- Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi **kr. 342,-**)
- Rekvirer gratis skriftprøve!



AMIGA 3,5" diskdrev

Lækkert lydøst drev med alle luxus-features, se bare her:

- Metalkabinat
- Afbryder
- Videreført bus
- Støvknap
- Langt kabel
- 2 års garanti
- Meget lille



GRATIS RENSE-DISK MEDFØLGER

998,-

Kan også fås som 5.25" m/størforsyning

kun **1498,-**

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - medlem af de Forenede Kvalitetsudbydere's garantifond.



Industrivej 19 3320 Skævinge 42 28 87 00 FAX: 42 288 255 Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:		MIN ADRESSE ER:	
STK.	KR.	NAVN:	
STK.	KR.	GADE, NR.:	
STK.	KR.	POST NR.:	
STK.	KR.	BY:	
STK.	KR.	TLF. NR:	

BETALING ☐ Check vedlagt ☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) IALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES GRATIS TILSENDT: ☐ AMIGA KATALOG ☐ C-64 KATALOG ☐ SKRIFTPRØVE PÅ ☐ FARVEPRINTER ☐ MPS1550C ☐ INK-JET-printer MPS1270.

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - Ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Åbningstider: Mandag-fredag: 09.00-16.30. Torsdag: 09.00-17.30

STORTEST AF: SKÆRMTROLDEN HUGO



Testet på både C64 og Amiga!

HUGO-figuren fra TV2's Eleva2ren er kendt og elsket af børn og voksne i alle aldre. De spilleglade kan nu få den populære skærm-trold hjem på sin computer, både i en Amiga- og C64'er version. Vi har prøvespillet HUGO for dig!

Af Jakob Sloth

Fredag aften. Flere millioner medlemmer af den glade familien Danmark samles i TV-sofaen. Kaffen hentes fra køkkenet, og der blændes op for den ugentlige kulturindsprøjtning. Eleva2-eren er i luften.

På et tidspunkt drejes kameraerne mod et fjernt hjørne af studiet. Det skarpe lys falder på en Amiga og en vis Nina Klinker Jørgensen, der er Hugo-bestyrelse. Dette indebærer 3 ting. Først fremvises massevis af indsendte børnetegninger. Så skal Nina snakke lidt i telefon med den seer, der var heldig nok til at komme igennem, og i næste nu trykker hun på den venstre museknap. Netop nu klippes der til computerens skærm. Her venter Hugo på telefonspilleren, og vi kan begynde!

Store fødder

Hugo er en lille naiv trold med grønne Bubber-bukser, store fødder og en kær stemme. Og Hugo har et problem: Han skal finde igennem en mine fyldt med guld, dynamitstænger og løbske minevogne, plus krydse en hullet hængesbro uden at miste mere end 3 liv (og før lunten brænder ud, for ellers eksploderer dynamitkassen!)

Hugo har også et kort over minen. Men det må seeren kun se, hvis han vil betale en guldklump. Det er nemlig SEEREN der skal føre Hugo frelst igennem. Med tasterne på telefonen hjemme i Stadil kan gårdejer Hansen få Hugo til at hoppe væk fra dynamitten, og finde den rigtige vej gennem labyrinten. Hvis det også lykkes at komme over broen, står Hugo foran 3 døre.



I bedste eventyrstil er det kun tilladt at åbne én af dem. Bag den ene gemmer der sig en masse guldmonter, bag den anden finder man en dyr bjergkrystal, og bag den sidste en syrlig fjeldbon-

de. Men hvilken dør skjuler hvad?

Når seeren har valgt, takker Hugo af, kameravinklen skiftes og Nina Klinker Jørgensen smiler igen og udskrifter en UNI-Bank præmiecheck til seeren. Med lidt



held får vedkommende også lidt andet godt for nu at have hjulpet Hugo på vej.

"Er du gal en kineser!"

Senere. Familien Danmark har slukket for Eleva2eren, men Hugo glemmes ikke så let: de søde bemærkninger - "Er du gal?! En kineser!" - hænger godt fast i hukommelsen. Og når forældrene så løber ind i noget Hugo-shampoo eller en Hugo T-shirt eller et Hugo-håndklæde dagen efter, flår de tegnedrenge frem og tager stoffet med hjem til ungerne. Det kaldes merchandise, og man kan blive rig af at sælge det.

Det mest ultimative er dog, at HUGO nu også fås til Commodore 64, Amiga og PC. Nu kan DU selv komme til at hjælpe Hugo, endda uden at have de rigtige endetal. Det er nok ikke overraskende, at "Skærmtrolden Hugo", som spillet officielt hedder, er et kanonhit. Tænk bare... al den TV-reklame i den bedste sendetid.

Hvem spiller Hugo?

Men det er ikke de traditionelle computerspillere, der er interesseret i Hugo. Snarere deres familier og søskende, der lige med ét begynder at gøre tilnærmelser til den mystiske computer på bordet. Fremmedgørelsen er væk. Nu skal der ses TV på den før så tilfældige monitorskærm. Hvorfor betragte Hugo på afstand i 3 minutter om ugen, hvis man kan lege helt alene med ham hele dagen?



Amiga-Versionen



C64-versionen



Det er vist ved at være gået op for læseren, at Hugo er et typisk mediehit, ganske lige som OsWald og Labyrinth. Det er også derfor, vi ikke anmelder spillet i spilsektionen på lige fod med Wings, Voodoo Nightmare og alle de andre. Hvis jeg som anmelder skulle dømme Hugo i de omgivelser, måtte jeg frem med Ejnar-klistermærkerne, allerede ved gennemgangen af plottet. Alt for simpelt, alt for let og alt for lidt.

For "normale" spillere, altså. Man kan selvfølgelig ikke vende om, hvis man går forkert - irriterende og urealistisk. Heller ikke den nyinkluderede arcade-version hjælper meget. Det er blevet dyrere at få kortet at se, labyrinten er længere og guldet mere spredt, men gameplayet er det samme. Og TV-versionen plus 3 levels er altså ikke RET meget i dag.

Men det er vel nok? Bare målgruppen, altså alle Hugoisterne, er tilfredse. Og de er generelt ikke vant til computerspil. De vil se TV på computeren. Og det får de lov til.

AMIGA-versionen

For 299 kr. får køberen et spil, der fylder 3 disketter og kræver mindst 1 MB. Hugo kan styres præcist både med joystick og numerisk tastatur. Og han ser ud netop som på TV, altså meget flot og lækker grafik. Langt det meste af lyden er også med. Kun meget få steder er der gået på kompromis med pixels og toner. Der skal dog skiftes disketter og loades en hel del indimellem. SilverRock Productions lover, at 3-4 MB skulle være nok til at undgå ventetider, men hvem har så meget RAM? På en 1MB

Kommentar fra lillesøster: METTE, 12 år

"I starten var det meget sjovt, men i længden kan det naturligvis blive kedeligt. Hugos bemærkninger er ikke så sjove, når man har hørt dem 200 gange. På 64'eren er ikke alle bemærkningerne med, og det er egentligt meget godt. Jeg kan dog bedst lide at spille på Amigaen, fordi man kan spille med nummertasterne, og fordi grafikken er meget bedre. Lyden er også bedre. Det er godtnok træls med ventetiden, men det er stadigvæk bedre end på 64'eren. Jeg kan godt klare TV-versionen, men der er jo også kun én bane. Arcade-versionen er alt for svær for mig. De kunne godt have lavet nogle mellemsvære baner."

maskine loades der (længe): Før spillet, ved indgangen, ved sporene, når sporene forlades, ved broen og ved slutscenen. Plus en masse punktventetider, når talen skal hentes ind. OK, der kan vælges "mindre grafik" i startmenuen, men selv her må man være indstillet på at skulle vente i over halvdelen af spilletiden.

COMMODORE 64

Denne version koster 349 kr. Den ret høje pris dækker over, at Hugo udelukkende kan fås på modul. Så passer han også i de nye C64-konsoller. Dette tiltag er absolut glimrende, idet spilleren helt slipper for lange ventetider, og mulige "LOAD ERROR" fra båndstationen. Det hele ligger i kapslen.

Grafikken er god, men en hel del scener er skåret ud. Vi ser ikke Hugo ude foran minen, minevognen har ingen baggrund, og der er tilsyneladende bjerggubber bag alle dørene i slutkammeret. Skinnerne kan heller ikke ses, før man står på dem, hvilket nok vil forvirre de fleste.

Lyden er helt i orden. Effekter og nogle få lydsamples af god kvalitet. Hugo-stemmen kan ikke blive bedre i 8 bit. Problemet på 64'eren er helt klart de mange bugs og den usikre styring. Hugo kan ikke hoppe to gange lige efter hinanden. Og det dør han af og til af. Nogen gange dør han også uden varsel. Og en sjælden gang dør han i begge sider af skærmen på én gang. Meget mere er der ikke at sige om 64'er-versionen.

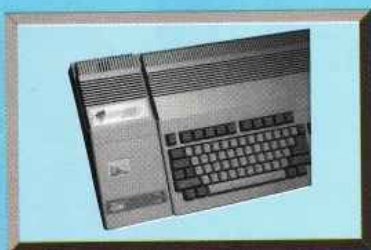


GVP SERIES II - The ONLY SERIES II HardCard's

ND Lavpris - 8081521

Telefonen er åben mandag - fredag fra 9⁰⁰ til 17⁰⁰

Når du handler ved den autoriserede importør er du sikret:



GVP Series II A500 extern HD

GVP's nye HD8+ harddiske er en revolutionerende nyhed. Den fylder mindre og passer bedre til din A500 end nogen anden harddisk på markedet. Med indbygget 'mini-slot' til fremtidige udvidelser samt plads til 8 MB RAM er den det sikre valg. Leveres fra 40 - 100 MB. Pris 52 MB Quantum LPS: 6.495,-

GVP

Før du køber - grundig information



GVP Series II HardCard

Med introduktionen af SERIE II hardcard'ene har GVP igen sat nye standarder. Med denne serie dækker vi ethvert behov for professionelt expansion udstyr, fra 40 til 200 MB. Hardcard+RAM kortene har plads til 8 MB RAM samt harddisk på kortet. Pris 52 MB Quantum LPS: 4.995,-

Når du køber - den rigtige pris



Ricoh 50 MB Harddisk

SyQuest'en har endelig fået en pålidelig afløser. Ricoh R5500 sikrer dig ubegrænset harddisk kapacitet. Den udskiftelige, hermetisk lukkede disk med en kapacitet på 50MB pr. plade, kan dække alle dine behov. Nu og i fremtiden. Access tid 28 ms. Pris incl. 1 disk: 7.995,-

Efter købet - kvalificeret service



JX-100 Farve Scanner

ASDG's ScanLab 100 presser den sidste dråbe ud af JX-100. Med en opløsning på indtil 200DPI/18Bit og et scanning areal på 10x16 cm er den særdeles velegnet til Video Presentation / DTP. Er du træt af video digitizere, er JX-100 farve scanneren sagen. Pris incl. PC/Amiga software 7.295,-

Series II harddiske til Amiga 500

A500-HD+/20, u. RAM	4.995,-
A500-HD+/20 m. 2 MB RAM	5.995,-
A500-HD+/20 m. 8 MB RAM	12.995,-
A500-HD+/40, u. RAM	5.995,-
A500-HD+/40 m. 2 MB RAM	6.995,-
A500-HD+/40 m. 8 MB RAM	13.995,-
A500-HD+/52 Quantum LPS u. RAM	6.495,-
A500-HD+/52 m. 2 MB RAM	7.495,-
A500-HD+/52 m. 8 MB RAM	14.495,-
A500-HD+/100 Quantum LPS u. RAM	8.995,-
A500-HD+/100 m. 2 MB RAM	9.995,-
A500-HD+/100 m. 8 MB RAM	16.995,-

Series II HardCard u. plads til RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	1.595,-
A2000-HC/40 Fujitsu HD, 28 ms.	4.395,-
A2000-HC/52Q Quantum HD, 12 ms.	4.595,-
A2000-HC/80 Seagate HD, 28 ms.	5.295,-
A2000-HC/105Q Quantum HD, 12 ms.	8.895,-

Series II HardCard m. plads til 8MB RAM

A2000-HC8/0 SCSI ctrl.	2.195,-
A2000-HC8/40 Fujitsu HD, 12 ms.	4.750,-
A2000-HC8/52Q Quantum HD, 12 ms.	4.995,-
A2000-HC8/80 Seagate HD, 28 ms.	5.850,-
A2000-HC8/105Q Quantum HD, 12 ms.	9.395,-

Series II RAM kort m. plads til 8MB RAM

A2000-RAM8/0 8 MB kort	1.049,-
A2000-RAM8/2 8 MB kort incl. 2MB	1.950,-
2 MB FastRAM upgrade	1.500,-

JX-100 Farve Scanner

Scanner incl. ScanLab Software	7.295,-
--------------------------------	---------

IMPACT A3028/2

28 MHz accelerator kort m. 2 MB RAM	10.995,-
A3028/2 med Quantum 40MB HD	13.995,-

SCSI enheder for IMPACT SCSI II

Ricoh R5500 50MB	7.995,-
WT-150 - 150 MB Tapestreamer	6.595,-

The Art Department
(Anmeldt i COMputer #1)

TAD

Tilbud 595,-

Forlang altid et års skriftlig fabriksgaranti på din harddisk - Din eneste sikkerhed for et kvalitetsprodukt !

ND Lavpris - 80815211

Ring NU for bestilling eller GRATIS prislister! Vi betaler din opringning !

SECRET SERVICE

Vores hemmelige sider er påny fyldt med tips og tricks til de sværeste og mest populære spil. Så check it out - måske er der også noget om det spil, DU netop nu sidder fast i...

WINGS OF FURY

Her er et virkelig effektivt tip til Amiga-versionen. Skriv "Colin was here" mens du spiller, og der åbner sig en række nye muligheder: Tryk "P" for et ekstra fly, "C" for at skifte våben og "M" for uendeligt antal våben.

OPERATION STEALTH

Hermed lidt begynderhjælp fra en anonym læser:

Det første du gør, når du er landet i Santa Paragua, er at undersøge "coin return slot". Brug mønten i "coin slot", og gå ud på toiletet og ind ad den første dør. Undersøg avisen og læg mærke til, hvilket land de bliver forenet med. Åben tasken og tag "pen & passport". Tryk så på "calculator" og tag "unused passport". Brug det blanke pas i "opening", tryk på pilene indtil det rigtige land kommer frem, tryk på den røde knap, og luk så tasken igen. Du

har netop fremstillet et falskt pas, som du skal vise til tolderen i luft-havnen.

SHADOW OF THE BEAST II

De fleste er vel efterhånden blevet klar over, at man kan blive usårlig ved at spørge krigeren i starten om "Ten pints". Så her kommer i stedet nogle tips til selve spillet, med venlig hilsen fra Rasmus Wernersson i Gilleleje.

Man starter med at gå til venstre. Efter et stykke vej kommer man til en mand, der sidder på en træstub. Dræb den dæmon, der overfalder ham, og udsørg ham om "TRAPS". For at få lidt flere oplysninger kan man også spørge ham om de forskellige drager.

Et stykke længere nede skal man gå til venstre, der hvor rebet hænger. Den dæmon, der prøver at skære rebet over, skal dræbes straks! Fortsæt mod venstre. Når du har passeret diverse uhyrer og fælder, kommer du til en skråning, hvor store stenblokke gør din færden usikker. Dræb dæmonen, og saml nøglen op.

Fortsæt mod venstre, og kravl op ad tovet. Brug nøglen i døren, pas på den faldende stenblok, og hiv i den "switch" manden fortalte om (UPPER eller LOWER). Stil dig i buret, og du bliver hejset op på anden sal. Et tip til anden sal: Et sted hænger der en lysekronen i en kæde. Neden under sidder en dæmon og sover. Han skal dræbes, før han når at aktivere den øverste kontakt. Tænd den nederste kontakt (den styrer en lille bro et andet sted).

APPRENTICE

Vielen dank til Kristin Dodt fra Rainbow Arts for denne cheat til det tyske spilfirmas seneste Amiga-hit:

Tryk F1 på titelskærmen, og et password vindue kommer frem. Du kan nu frit vælge, hvilken level du vil starte på. Det gøres efter følgende mønster:

Level 1: ANNA

Level 2: ANNAAB

Level 3: ANNAAC

-Og så videre....

Fik du fat i sammenhængen? Hver af de 32 levels kan vælges med "ANNA" efterfulgt af AA - AZ, BA - BZ etc. Ku' det være nemmere?

POLICE QUEST II

Jan Rasmussen i Helsingør vinder et par spil til sin Amiga for bl.a. dette tip til det andet spil i Sierras populære strømmer-serie:

Passwords'ene til computeren finder du ved at læse de papirer, der ligger på captain Hall's skrivebord.

Når du dykker, kan du i den venstre skærm finde den kniv, som vidnet i fængslet talte om (cirka i midten af skærmen). I den midterste skærm kan du ved stenene i midten af billedet finde den dødes politiskilt.

I flyet skal du, når stewardessen river sig løs, rejse dig op og skyde flykaprerer (du skal selvfølgelig også skyde den anden, når han kommer tilbage fra cockpitet). Gå hen til den maskerede kaprer og kik i hans jakkelommer. Check også den andens turban.

Bomben ligger i "towel dispenser" på toilettet, og du kan uskadeliggøre den ved at gøre som følger: Cut yellow wire, cut blue wire, cut purple wire, connect yellow wire, cut white wire, cut yellow wire.

Når du kommer til kontrolrummet i kloakken, skal du gå hen til Marie og bede hende om at "keep quiet", hvorpå du befrier hende. Når du hører Bains komme, skal du sørge for, at der er mindst to skud tilbage i pistolen. Træk den, og gem dig bag røret til venstre, med pistolen pegende mod centrum af rummet. Det er nu kun et spørgsmål om at skyde Bains. Du skal ramme ham mindst to gange, før han dør - du dør selv efter tre skud.

LOOM

Prøv at væve nogle af trylleformularerne bagfra. Du kan finde følgende 16 drafts: Transcendens, Abne, Farve, Tømme, Nattesyn, Strå til guld, Snoning, Usynlighed, Slibe, Rædsel, Sove, Helbredelse,

Spejlbillede, Tavshed, Sønderrikel-se, U-gøre.

De tre sidstnævnte formularer læses og bruges ikke før hen mod slutningen. Vær meget opmærksom (ellers kig på væven). Tømme- og sove-formularerne er ikke strengt nødvendige. Kig i den første og den tredje af de tre krystalsfærer for at komme videre i spillet. Bonus-scenen i expert mode kommer efter kig på den tredje sfære. Hvis du er gået i stå, så prøv at gå hen til et andet sted/nummer.

Kig også på billederne og forklaringerne i "Book of Patterns". Hvilket nattedyr bor hvor? Hvad tæller man for at fælde i søvn? Hvilken overflade viser dig selv? Når ingen støjer, kan selv den skarpeste blive døvl! Når ånd og krop ikke er adskilt virker helbredelse! Og sidst men ikke mindst: Den vise lytter til andres, især dragers, tale (og sig selv)!

Tak til Henrik D. Sørensen i Ålestrup for disse meget kryptiske tips...

MEAN STREETS

Nyder du cyberpunk atmosfæren i dette fantastiske spil fra US. Gold? Men er du samtidig frustreret over, at din efterforskning ikke rigtig kommer nogen vegne? Her er en oversigt over, hvor du finder nogle af de personer, der har værdifulde informationer:

Sandra Larson: 4599
Sylvia Linsky: 4421
Steve Clements: 4680
Sonny Fletcher: 5170
Peter Dull: 4674
Bash Dagot: 4657
Ron Meat: 4525
Wanda Peck: 4621
J. St. Gideon: 3891
Frank Schimming: 4650
Robert Knott: 0132
Smiley Monroe: 3615
Aaron Sternwood: 0439
Delores Lightbody: 4920
Arnold Dweeb: 4610
Tom Griffith: 4590
Della Lang: 2111
Jim Slade: 4927
Bazil Mallory: 2713

WARHEAD

Tak til Morten Plass for disse tips til de erfaringsmæssigt sværeste problemer i dette udfordrende spil.

Ved landing på "SOLBASEN" er det klogt at flyve så tæt som muligt på den inderste "NAV-marker" for derefter at centrere på basen ved at trykke knap "2". Vent til dit rumskib har centreret og tryk derefter på tast "3". Skibet vil nu let og elegant lande.

Ved nogle missioner er det nødvendigt at vente på eventuelle "farer" (Aliens etc.). Denne ventetid kan for den glade spilfreak blive lidt enervende, men ved at fjerne sigtekornet og våbensta- ➤

«tus'en kan man få tiden til at løbe hurtigere. Ja, underligt men sandt...

Den sværeste mission i dette spil er (ifølge min og mange andres mening) at komme af med den grumme alien - alias "THE BEZERKER". Når han først er blevet provokeret, begynder han at jage dig rundt i solsystemerne. Det er muligt at slippe af med ham med almindelig vold og magt, men hvis du lokker den hen til stjernen ved navn "CH-010", vil han blive opslugt af det sorte hul (JAAAAA!). Og derfra burde det ikke være noget problem at gennemføre spillet (tror jeg).

CURSE OF RA

Programøren af dette egyptologiske puzzle-spil er åbenbart meget optaget af horror/fantasy genre (hvem er ikke det?). Her er under alle omstændigheder koderne til de første ti levels:

Level 0: WOBBLER
Level 1: YIG
Level 2: CTHULHU
Level 3: LOVECRAFT
Level 4: TOMMYKNOCKERS
Level 5: WATCHERS
Level 6: MIDGARD
Level 7: UNICORN
Level 8: ISIS
Level 9: TOLKIEN
Level 10: KAZGOROTH

FLOOD

I forrige nummer bragte vi en række koder til dette udmærkede platformspil. Det kunne vi godt have sparet os, for den eneste kode, du behøver kende er i virkeligheden: "SOAP".

OOPS UP

Søren Juulsgaard i Esbjerg har sammen med sin lillebror spillet sig igennem samtlige levels i dette underholdende spil. Han har sendt os 100 koder - vi bringer et udsnit:

Level 10: D046
Level 15: WAQD
Level 20: DK49
Level 25: XPE4
Level 30: 10F4
Level 35: DK39
Level 40: 4G7H
Level 45: VE96
Level 50: S04L
Level 55: PW04
Level 60: MC90
Level 65: TRP2
Level 70: FUK0
Level 75: JUG8
Level 80: EB01
Level 85: ER7E
Level 90: A234
Level 95: C5J0
Level 100: 4799

THE IMMORTAL

Robert Christiansen i Kolding er kommet langt i dette nye fantasy spil fra Electronic Arts, og takket være ham kan du nu komme lige

så langt. Robert har lovet også at sende løsningen til de sidste bærer, når han gennemfører dem. Foreløbig sender vi ham en pæn bunke spil!

LEVEL 2:

Tag rubinen og undersøg skelettet. Tag kniven, men lad være med at undersøge det grønne stads. Gå så gennem syddøren. Ignorer dværgen, gå gennem syd-døren, og slagt trolde. Fortsæt gennem rummet, og gå ud af nord-døren.

Gå nord indtil du møder the will 'o wisps. Læs "charm" scrollen, og de er nu dine tro følgesvende. Gå gennem nord-døren, men pas på - der er to goblin'er her, som naturligvis må dø! Den ene bærer en pose med stov. Bag nord-døren er yderligere to vagter, men hvis du læser "charm" scrollen en gang til, angriber the will 'o wisps goblin'erne.

Nu er der kun goblin kongen tilbage her. Han klares således: Gå hen til høet, og drop "spores". LØB nu ud af døren, vent et øjeblik, og kom så ind igen. Gå hen til den døende konge, giv ham lidt vand, og han vil afsløre, hvordan du kommer til næste level.

Gå nu tilbage til hvor du mødte the will 'o wisps, og tag stenen der ligger der. Drej mod øst - der er en sælger, som vil sælge dig en olie. Hvis du smører den på støvlerne, bliver du usårlig over for slimet, men kun i en begrænset periode. Lad være med at falde for hans første tilbud, vent til han kommer med en lavere pris.

Brug olien, gå øst, gå syd, gå hen til dværgen og kast støvet op i luften. Han er nu villig til at give dig en rubin. Gå igennem anden dør mod nord, og følg gangen til du støder på næste dør. Vent til slimet er lige under dig, og drop så stenen, du fandt. Den bliver nu til din tredje rubin. Gå gennem døren, og placer stenen på venstre mod højre som følger: i højre hul, i venstre hul, og i midten.

LEVEL 3:

Gå ned af stigen mod øst. Her er en kiste. Åben den og tag guld og fireballs. Gå op igen, og ned af den anden stige. Forbered de to fireballs, og skyd den goblin, der er længst mod vest. Undersøg ham og tag "protein ring". Tag og så flasken i hjørnet. Gå ned af stigen, tag ringen på og tag alt, hvad der er i kisten. Gå nu helt tilbage til stedet, hvor du fandt fireballs, og skyd den goblin, der er længst mod vest. Tag hans kniv og gå gennem øst-døren. Hallo, er han ikke død???

Der sidder goblin kongen (jeg håber du gav ham vand på level 1). Gå op ad stigen, find frem til rubinen (gå vest og derpå syd) og

find derefter stigen mod nordvest. Når du er kommet ned ad stigen, kast da kniven, og slagt så den vindende trolde. Tag en hvilken som helst dør. Her må kæmpes mod to trolde, men det er det værd, for der ligger en "potion of magic strength", som du selvfølgelig skynder at gylpe i dig.

Inde bag døren mod vest er der nok en trolde, som må besejres. Man hvad er nu det? Et symbol i gulvet, som skiftevis spyer rød og lilla ild op i en søjle... Vent til søjlen bliver lilla, gå så ind i den, og drop rubinen ned i det hul flammen kommer fra. Du bliver nu teleporteret hen til udgangen, og så er det bare at kravle ned ad stigen - så står du på 4. level.

Løsningen fortsættes i næste nummer!

MURDER

Start altid med at spørge personalet om alle rummene. Så får du at vide, hvilke personer, der har været i nærheden af gerningsstedet på det kritiske tidspunkt. Spørg så en af gæsterne om disse personers indbyrdes personlige forhold til den myrdede og til hende. Det skulle give dig nogle spor at gå efter.

Finder du en mistænkt, så vent til han/hun stiller noget fra sig. Tag et fingeraftryk, og sammenlign med aftrykkene på mordvåbenet.

HERO'S QUEST

Flere Sierra-tips fra den ædle eventyrer, Jan Rasmussen i Helsingør. Hvis du har mødt Dryad og har problemer med at finde de ting, hun beder dig om, så læs videre!

"Flying water" finder du ved vandfaldet, men du skal medbringe en flaske til at samle det op med. Den kan købes i "Dry Goods".

"Magic acorn" får du af Dryad selv.

"Fairy dust" får du, hvis du går hen til svampene om natten. Også her får du brug for en flaske.

"Green fur" får du, hvis du snakker lidt med meeps'ene, der bor i den vestlige ende af skoven.

"Flowers from Erana's peace" finder du (sjovt nok) ved Erana's peace.

I Dry Goods kan man købe våben, skjolde, mad, rationer, flasker etc. Thief's Guild finder du ved at snakke med Sneak i den lille blindgyde om natten. Husk at lave tegnet, så han kan se du er en tyv. Når du har fået password'et ("antwerp"), går du ind på baren, og siger det til den store "goon".

MIDNIGHT RESISTANCE

I ligestillingens navn bringer vi her cheats til både Amiga- og C64-versionen:

AMIGA: Skriv "ITSEASYWHEN-YOUKNOWHOW" på titelskærmen.

C64: Skriv "SIAMESE" på titelskærmen.

F-29 RETALIATOR

Lad være med at skrive dit eget navn, når computeren beder om det. Med mindre du da tilfældigvis hedder CIARAN. I så fald kommer du nemlig ikke til at mangle våben...

TIP OG VIND

Alle der får deres tips trykt her i "Secret Service" deltager i den månedlige konkurrence om masser af nye spil. Jo flere tips du sender, jo større er chancen for at DU bliver en af de heldige. Og husk så at nævne, hvilken computer du har!

Send dine opdagelser til:

Secret Service
Det Nye CoMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

INGEN TELEFON-HELPLINE!

Ja, desværre må vi nedlægge den ellers utroligt populære eventyrhelpline, hvor alle abonnenter kunne ringe ind og få direkte hjælp over telefonen. Det skyldes at folkene bag telefonerne går i skole(!), og skal prøve på at få overstået diverse eksaminer. Derfor har de simpelthen ikke tid til samtidigt at køre Danmarks mest populære telefonlinie efter 0059.

Dog regner vi med at kunne genåbne vores helpline om ca. 6 måneder. Indtil da må du ty til Secret Service og/eller Læsermarked, hvis du 'sitter' fast.

star

Alle starprintere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd.

STAR LC-20 180 tegn pr. sekund	1.995,-
STAR LC-10 144 tegn pr. sekund	1.695,-
STAR LC-10 Colour	2.495,-
STAR LC-200 Colour 225 tegn	2.995,-
STAR LC-24-10	2.995,-
STAR LC 24-200. 24 nåle	3.495,-
STAR LC-24-200 Colour	3.995,-
CANON BJ-10e Jet Ink (utrolig flot skrift)	4.264,-
Arkfører til alle LC printere fra	1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabel	1.695,-
Farvebånd til alle STAR modeller. (God pris)	ring!!!
Commodore MPS1550 colour, ny model	2.495,-
Commodore MPS 1230	1.695,-

Vi yder 2 års garanti på

STAR LC-20 samt LC-200 serien.

A590 - fremtidens

Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Harddisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels-hastigheden op på 2,4Mb/sek.

Et fordelagtigt

valg til din A500. **3995,-**



HUSK AT...

...Banzhaf gi'r dig altid

de bedste priser

- ring og hør den bedste pris på netop dit ønske!!!

Disketter



Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikkerne - derfor de lave priser.

Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.

Varenavn Pris v/100 stk.

5.25" DSDD 48pl	2,95
5.25" DSDD mærkev. fra	5,95
3.50" MF2DD	5,50
3.50" MF2DD SONY- NN	6,50
3.50" MF2DD KAO NN	6,95
3.50" MF2DD KAO	11,95
Diskbox m. lås til 100 stk.	84,00
Rensdisketter fra	49,00

Commodore Amiga 500

+ PHILIPS farveskærm

CM 8833-II incl. kabel, 3 spil og Joystick.

Kæmpetilbud

Nu Kun: **6.695,-**

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

Månedens super-tilbud

100 stk. 3,5" disk. til Amiga kun kr. 399,-

Banzhaf har alt til din Commodore - og særdeles gode priser!

MaxiMem ram

...den ægte ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der meget let kan udvides til en fornuftig penge.

Plads med nu 2,5Mb intern ram, eller 1Mb Chip-Ram og 1,5 Fast-Ram

MaxiMem 1,8 Mb, 512 Kb monteret kr.:	995,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt.	2195,-
Gary eller CPU adapter	348,-
512 Kb (det lille kort) m/afbryder	595,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up	695,-
512 Kb ram til MaxiMem + A590 Harddisk	395,-
8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret	2495,-



Diverse

Interword tekstbehandling (DK)	895,-
Philips farvemonitor CM 8333 II til Amiga	2395,-
Multiplayerkabel	1248,-
Joystick fra	99,-
Joystick m/auto-Fire	198,-
Formstøbt støvlæg til A500	99,-
Kickstartomskifter	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3	250,-
Workbench sæt 1,3	238,-
Mousemåtte fra	69,-
Bootselector (DF 0 - DF 1)	148,-
Rejsebox til 10 disketter fra	39,-
Modem 2400 Baud med software	1695,-
Action Replay ver. 2, med dansk manual	1195,-
Alcotini Soundsampler	795,-
Creative Sound Systems - sampler	895,-
Smart Sound - sampler	398,-
Mousemaster	398,-
Amigabøger på dansk eller engelsk	fra 198,-
4 playerkabel til Kick off 2	298,-
Philips TV tuner (se fjernsyn på CM8833	995,-
Action Replay 2 til Amiga 2000	1295,-
Joystick Rat til bil- og flysimulator	595,-
Spil til Amiga	fra 99,-

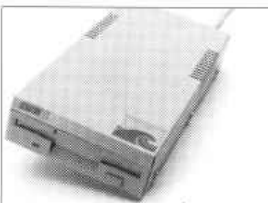
Amiga 2000

+ udstyr til 1/2 pris!!!

*Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse.

Husk, at medbringe dit studiekort

Ring og hør nærmere!!!!



Amiga drev

3,5" SENATOR eller Master 3A-1	995,-
Med afbryder, bus, støvklap og 70 cm. kabel. Meget hurtig accessid.	
3,5" drev, til A2000	1095,-
3,5" Golden image drev m/ display	1195,-
5,25" drev 40/80	1295,-
5,25" Master 5A-1, (incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter	1695,-

HUSK AT...

...Banzhaf sælger også på postordre - Ring eller Fax, din ordre - og vi vil lev. din bestilling inden 48 timer!

Ny smart Amigamus! - den bedste mus! ifølge stor-testen i Computer nr. 5-90

JIN-MOUSE er navnet på denne "nye" og meget præcise mus til din Amiga.

Den har holdbare microswitches og en opløsning, der svarer til ca. 290 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil.

Leveres med en smart mus-måtte.

kun: **295,-**



"Optisk" mus i høj kvalitet med specielmåtte

En utrolig præcis mus uden kugle. Holder væsentlig længere end en almindelig med kugle.

Anbefales hvis man bruger computeren til andet og mere en leg. ...Specielt tilbud for: 895,-

Nu kun 595,-

For **895,-** Nu **595,-**



BANZHAF

datamedier a/s

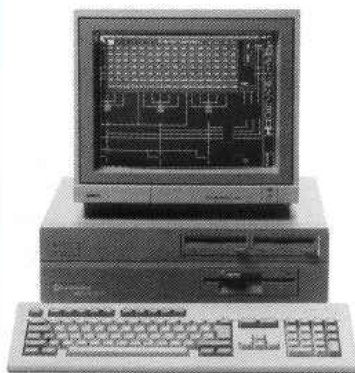
Tlf.: 45934411
Fax: 45934407

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK. Priser er incl moms. Forbehold for prisændringer og trykfejl.

Lyngby Torv 10 · 2800 Lyngby. Giro 7 52 51 33

ABSOLUT AMIGA

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000.....11995,-

TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV1195,-
XT-KIT.....3175,-
AT-KIT.....6650,-
INTERN GENLOCK2435,-
20 MB HARDDISK3875,-
40 MB HARDDISK6100,-
2 MB RAM-KORT2665,-
8 MB RAM-KORT6785,-
68020 ACC. KORT9760,-
68030 ACC. KORT10980,-

MONITORER

COMMODORE 1084S2995,-
PHILIPS 8833-II2895,-
PHILIPS MONOCROME.....1095,-

PRINTERE

STAR LC10 COLOUR2695,-
STAR LC 201995,-
STAR LC 24-10.....3295,-
STAR LC 24-200.....4495,-
STAR LC 24-200C4875,-
STAR LC 200 COLOUR3495,-

MATRIX PRINTERE LEVERES MED DK MA-
NUAL+KABEL

STAR LASER LS-8II
DEN NYE! 8 SIDER/MIN
OG 1 MB RAM12195,-

NYHED!

Star printere nu med 2 års garanti.

CITIZEN 120D.....1995,-
FUJITSU SP320Q.....4870,-
OLYMPIA ESW 10002995,-
MPS 12301695,-
MPS 15002595,-

JOYSTICKS

THE ARCADE260,-
THE ARCADE TURBO340,-
THE BOSS199,-
RED BALL329,-
SUPER THREE WAY395,-
SUPER PRO AUTOFIRE.....295,-

NASHUA DISKBOX

12 stk. 5,25" DS DD-
disketter
1 stk. rensediskete
1 stk. filtpen

TILBUD!! 110,-

DISKDREV

CUMANA 3,5" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS 995,-
CUMANA 5,25" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS1595,-
COMMODORE SLIMLINE 3,5"
DISKDREV1395,-

DISKETTER

3.5 NO NAME129,-
5,25 NO NAME79,-
BASF 3,5169,-
BASF 5,2598,-

ESSELTE 3,5169,-
ESSELTE 5,2598,-

HØR PÅ 100 STK. PRISER!!

A590 HARDDISK

COMMODORE A590
20MB, MED MULIGHED FOR
2 MB RAM UDV.4295,-
RAM PR. STK. 512KB395,-

STARTER KIT

AMIGA 500
KINDWORDS 2.0, FUSION PAINT,
KICK OFF 1, F18 INTERCEPTOR,
INDY ACTION GAME4495,-

INDSTIKSKORT A500

EPROMMBRÆNDER1595,-
EPROMMKORT 1 MB695,-
EPROMMBANK1495,-
DMA-PORT KABEL495,-
DMA-PORT FORLÆNGER195,-
DMA-PORT EXPANDER585,-
NORDIC POWER CART1195,-
ACTION REPLAY1195,-
COMMODORE A501995,-
REX 512KB RAM UDV.695,-
MAXIMEM 512KB UDV.1195,-
GARY ADAPTOR.....348,-
CPU ADAPTOR398,-
RAM KREDSE 512KB.....395,-

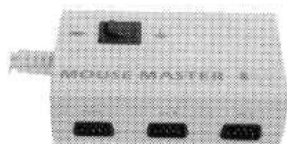
MUSIK & LYD

DATTEL SOUND SAMPLER1495,-
AMITECH SAMPLER.....795,-
DTEL MIDI INTERFACE.....695,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER .795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER 849,-
PRO SOUND DESIGNER.....1285,-
INTERSOUND895,-

DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR295,-
MUSSEMÅTTER.....78,-

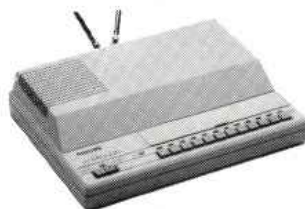
MOUSEMASTER



MOUSEMASTER

JOYSTICK/MUS OMSKIFTER ..	395,-
MULTI PLAYER KABEL	225,-
A10 STEREO HØJTALERE TIL	
ALLE AMIGA MODELLER	385,-
STØVLÅG TIL A500	150,-
DISKBOX 3.5 80 STK.....	110,-

PHILIPS TV-TUNER



PHILIPS TV-TUNER.....	995,-
BOOT SELECTOR.....	98,-
KICKSTART OMSKIFTER	295,-
DISKBOX 5,25" ELLER 3,5".....	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.....	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK.....	150,-

**AMIGA 500
HUGO PAKKE**

- AMIGA 500
- A 501 RAM UDVIDELSE
- SPILLET HUGO
- 5 SJOVE SPIL

JULETILBUD!! 4995,-



**BRUGERPRO-
GRAMMER**

INTERWORD	895,-
INTERSPREAD	895,-
HAICALC	395,-
THE WORKS	995,-
DISKMASTER	545,-
WORDPERFECT 4.1	1995,-
ECXCELLENCE	3495,-
SUPERBASE PERSONAL DK ..	995,-
AMIGA BUDGET	595,-
AMIGA TIPS	995,-
AMIGA LOTTO	695,-

**PROGRAM-
MERINGSSPROG**

AMIGA COMAL	995,-
INTERASM	895,-
LATTICE C 5.5	2995,-

KOMMUNIKATION

TELEDATA PAKKE

Datacom 2400 baud modem	
AMIGA Prestel program	
Teledata abonnement.....	1885,-

TORNADO 2400B MODEM	2295,-
MINI MODEM 1600	1695,-
ONLINE KOMM. PRG.	1195,-

VIDEO/GRAFIK

FLATBED SCANNER.....	5995,-
HÅNDSKANNER.....	2995,-
VIDEON 3.0	4295,-
DELUXE PAINT III.....	895,-
DIGI PAINT	795,-
DIGI PAINT 3.0.....	1595,-

DIGI VIEW 3.0	1995,-
DIGI VEIW 4.0	2495,-
PHOTON PAINT 2.....	695,-
TV TEKST	1595,-
TV SHOW	1295,-
PRO VIDEO PLUS	3995,-
PROFESSIONEL PAGE 1.3.....	2495,-
PROFESSIONEL DRAW 2.0....	1995,-

**AMIGA 500
PC XT-KIT** **TILBUD**

Indstikskort med:
8MHz Clokfrequence •
512Kb Ram i Amiga mode
700Kb Ram i PC mode Dos
4.01 med SHELL

TILBUD!! 3995,-



Besøg også
vores nye
Creative Center.

Istedgade 110

POSTORDRE

**Vores telefon svarer
hele døgnet**

Alle priser er inkl. moms

BELAFON

Istedgade 79 • 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 • Fax 31 24 19 50

Med (64'eren)



Siden stenaldermanden for første gang slog to sten mod hinanden, har mennesket været vild med musik. Man har mange eksempler på mennesker, der har viet deres liv til at sætte noder sammen på smukke, flotte, frække og funky måder, der kan medføre verdensberømmelse. Det lyder da meget godt ikke? DU kan blive en af dem med "Advanced Music Studio", der ikke hedder sådan for ingenting. Med det i maskinen bliver din computer forvandlet til en kreativ legeplads, hvor du bestemmer legens type, slags og omfang. Men nu er du sikkert træt af min snak. Du vil igang med det samme, så lad os åbne for et overflødighedshorn, der får dig med på noderne...

En pakkelsøning

Selvom AMS måske ikke er det eneste system af sin slags, så er det i hvert fald en af de mest kompakte. Når dine musikalske fingre åbner det lille stykke tape, der holder sammen på herlighederne, springer kabler, cartridge, diskette, manual og andet guf op i hovedet på dig. Her er alt hvad du skal bruge for at kunne slutte dit MID-instrument til 64'eren og få en masse sjov ud af det!

Og så er det beskyttet - med

LensLok! Skærmen viser nogle tegn, som du skal afkode gennem en grim plasticlinse, der skal stirres LIGE ind i. Det tager mig ca. 4 forsøg og en mindre hovedpine hver gang jeg skal igennem denne kedsommelige procedure - ikke for folk med briller.

Selve programmet diskriminerer nu hverken folk med briller eller andre fysiske finesser. Det hele er opbygget af menuer, som selv folk med manglende sans for musik skulle kunne finde ud af. Hovedmenuen lokker med 6 punkter:

EDITOR

Det er her, du skal skrive serenerne til din elskede, eller fødselsdagssangen til lillebror! Du bliver udstyret med nodepapir, alle de noder du kunne få lyst til at bruge, de tre lydkanaler og en god sjat hukommelse. Hvad kan du få ud af det? Formentlig ikke småting.

Det hele fungerer næsten som et tekstbehandlingsanlæg. Du kan skrive noder i alle tre stemmer, spille dem samtidig eller hver for sig, bestemme noder, takter, tonearter o.s.v., editere mesterstykket, og endda anvende makroer!

Noder kan indsættes, fjernes og kopieres. Men du har ikke muligheder for at sætte to noder under hinanden i den samme stem-

me. Hvis du derfor skal spille en C-akkord, må du bruge alle tre stemmer - og det er for meget. Det kan gøre musikken lidt simpel at høre på, men hvis man udnytter, at man kan skifte instrumenter mellem to noder, kan man camouflere det rimelig godt. Det står dig også frit for at sætte filter på bestemte noder, ændre oktavene og bruge en notepad(!) til at afprøve en ide, før du klipper den ind i dit stykke. En programdel med absolut professionelle tilbud - maskinen har bare lidt svært ved at følge med.

KEYBOARD

Hvis du syntes, at du havde svært ved at forstå musiksproget i ovenstående, så er den her del for dig. Du får et almindeligt, konventionelt keyboard til din rådighed, og bruger så tastaturet til at spille med. Det er ikke mere avanceret end et almindeligt klaver, og hvis du bliver forskrækket over Editor-ens mange muligheder, kan du bare indspille musikken på dit keyboard. Et tryk på RECORD-knappen og du er på. En metronom med variabel hastighed hjælper dig med at holde de gode takter, og alt hvad du spiller vil nu blive optaget. Skulle du komme til at ramme en node, der var lidt for

"blue", kan du altid ændre den i førstnævnte del. Her skal det lige nævnes, at tasterne er underlige, hvis man er vant til at spille på rigtige tangenter. Derfor er det en stor fordel, hvis man har et keyboard-overlay, der kan lægges over tastaturet.

SYNTHESISER

Det lyder ret prangende, og det er det også - til en hvis grad. Det er her at du skal skabe selve lydene, som du kan bruge på i en af de ovenstående programdele. "Fedt" tænker du, "nu kan jeg spille trompet på min 64'er!" Lidt mindre må nok gøre det, men mulighederne er mange.

Hvert instrument er udtrykt ved en kurve, hvor du skal ændre de forskellige hældninger. Ved at variere Attack, Decay, Sustain og Release kan du ændre lydbilledet, til du har det instrument, du skal bruge til dit nyeste hit. Skal det pudses lidt af, kan det gøres ved at ændre instrumentets filtre og bølgeform, pitch, sweep pitch og en masse andre faktorer, som ingen nogensinde ville have drømt om kunne presses ned i en 8-bit computer. Bare rolig, JEG ved heller ikke, hvad det betyder alt sammen! Men har man check på de dele af musikken, er der i hvert

På Noderne

I vores revival-serie med ting til den go'e gamle brødkasse, er vi nu nået til intet mindre end et MIDI-system til C-64. Med AMS sluttet til din maskine, har du muligheden for at gå Martin Galway, Rob Hubbard og de andre musikmagikere i beddene.

Af Christian Sparrevohn

fald meget at hente. Det lykkedes mig tilfældigt at lave en effekt, der lød som en brølende ko. Den kunne jeg bruge til min ko-serenade i muh-dur!

MIDI

Det er først nu, at det bliver interessant! Man kan sagtens bruge programmet uden at anvende denne del, men det svarer til ikke at bruge spolefunktionen på sin båndoptager!

Hvis du har et keyboard med MIDI-interface liggende i et hjørne, så find det frem og slut det til din computer, og ingenting vil være som før!

Med denne del kan du få din 64'er til at fungere som en avanceret 6-spors båndoptager. Hvad du spiller på dit keyboard kan blive skrevet om til noder, gemmes på diskette og gennemgå alle de ændringer, som du før har hørt om. Nok kan du kun gemme tre spor ad gangen, men der er mulighed for at spille alle seks på een gang - gennem keyboardet. Mulighederne er uendelige - du kan hente bidder fra ting du har lavet i Editoren og klistre dem ind i større sammenhænge og du kan afpudse dit megahit til det lyder som DU vil have det. Når du er færdig, kan du køre det igennem et...

PRINTER MODULE

Hvis du een gang har prøvet at skulle skrive noder i hånden, ved du hvor god denne feature er. Her er der mulighed for at få hele nummeret printet ud - og ovenikøbet skrevet tekster på. Programmet prøver selv til en vis grad at fordele teksten, så det passer til takterne - og det lykkes faktisk de fleste gange. Eneste ulempe er, at ikke alle printere vil være kompatible - min var det f.eks. ikke, og nu står jeg med et ark papir, der er sværet sort og et farvebånd uden farve. Nogen, der er interesseret?

LINKER

Lad os nu forestille os, at du har lavet et stinkende hit. Nu vil du måske lave en Maxi-udgave af det, og finder så ud af, at du ikke har memory nok til det. Hvad gør en uheldig komponist så? Han bruger sin Linker, der kan kæde hele 26 stykker musik sammen. Hver af de mange filer bliver spillet nøjagtig som den er komponeret, og når først man har lært computeren hvilken rækkefølge musikken skal spilles i, er der ingen slinger i valsen. Det skulle da lige være, at musikken ikke spiller uafbrudt, men må slukke for lyden,

mens der hentes et nyt stykke musik.

Under dette punkt vil jeg lige nævne det fantastiske udbud af filer, man kan lave med AMS. Faktisk findes der 6 forskellige slags, hver med deres præfix, så man kan holde rede i de mange forskellige. Skulle der blive behov for at bruge nogen af dem i andre sammenhænge, er der som oftest mulighed for at konvertere dem over til den ønskede form. Jo, der er tænkt på det hele.

LET'S GET FUNKY...

Ja, efter denne gennemgang af alle dine muligheder, er du sikkert helt vild for at komme i gang med at lave dit eget party-mega-monster-mix. Og så er det selvfølgelig tarveligt, at jeg drypper malurt i bægeret. Men selv nodetræer vokser ikke ind i himlen, og der er da også problemer forbundet med AMS. Det er et ambitiøst produkt. End ikke i mine vildeste fantasier (og DE er vildt!) kunne jeg forestille mig, at et musikprogram til 64'eren ville byde på så mange muligheder. Selv efter at have leget med AMS i et par uger, har jeg ikke nået til bunds i alle de forskellige menuer, der giver mulighed for snart sagt hvad som

helst. Måske kunne man sige, at det ikke så meget er i programmet, at fejlene ligger.

Nej, det er snarere computeren, der kan have svært ved at følge med. Hver af programmets dele er fremragende, og de hænger fantastisk godt sammen, men kun tre stemmer er ikke meget, når de kun kan spille een node ad gangen.

Stiller du dog ikke så store krav, at det kan slå dig ud, skal du lige vide, at det kræver et rimeligt stort kendskab til musik og noder, før du kan få noget rigtig qualimusic ud af det. Programmet giver dig mulighedeme for at udfolde dig særdeles kreativt - men det skriver ikke musikken for dig!

Skæmmet disse ting dig imidlertid ikke (og det bør de ikke!), burde du tage og besøge din lokale computershop. Verden er nu bedre med musik til - specielt hvis det er ens egen.

Fakta:
Advanced Music
Studio,
pris 995,-
Betafon, tlf. 3131 0273

Intuition - 2

Så er vores Intuition-kursus stærkt tilbage. Her lærer du at designe dine egne vinduer - i ren assembler.

INTUITION

Af Sune Trudslev

I første del af Intuition-kurset manglede program-eksemplet, men det roder vi bod på denne gang. Denne gang skal du lære hvordan du åbner et vindue på workbench skærmen eller på din egen skærm.

Åbning af en skærm

Hvis du skal åbne et vindue, skal du først undersøge om det har håndtag eller hasper... ha ha, spøg til side:

At åbne et vindue et en simpel operation, den hedder "OpenWindow", og kræver kun een parameter, nemlig en pointer på en vindue-definitionstab. Denne pointer overgives i a0.

Vindue-definitionstabellen

De 4 første tal (WORDS) i tabellen er x- og y-position, herefter følger bredden og højden af vinduet.

WIN_DEFS: dc.w 0,12 ;X,Y position
dc.w 640,244 ;Bredde,Højde

Herefter følger to BYTES, med vinduets forpen og baggen, de angiver hvilke farver skriften og borderen (kanten) skal have.

dc.b 0,1 ;Farve FRONT, BACK

Det tal (LONG) som følger, fortæller intuition, hvad du vil have vinduet til at reagere på. Her reagerer vinduet på (se. fig 1), at vinduet bliver lukket, en disk bliver taget ud eller bliver sat i drevet. (dvs. at du får besked fra intuition hvis en af disse ting sker)

dc.l \$18200 ;IDCMP

Det næste tal (LONG) er vinduets flag, det fortæller hvordan du vil have vinduet til at se ud (se fig. 2). I dette tilfælde er vinduet aktivt når det åbnes, og det har alle system-gadgets

(luk vinduet, vindue bagud, vindue frem og vindue størrelse)

dc.l \$100f ;Flags

Det efterfølgende LONGWORD, bruges hvis man vil have brugerdefinerede gadgets, men da jeg først gennemgår dette i del 4, skal dette bare sættes til nul.

dc.l 0 ;Gadgets

Det næste LONGWORD, forklarer jeg om i del 3, når jeg fortæller om menuer. Så det skal også sættes til nul.

dc.l 0 ;Checkmark

Og så et LONGWORD som peger på vinduets titel. (eller nul hvis man ikke ønsker nogen titel)

dc.l WIN_TITLE ;Titel

Hvis man ønsker at åbne et vindue på sin egen skærm, skal det næste LONGWORD være nul. I dette longword skal man lægge det longword, som man får tilbage når man åbner skærmen. Dvs. at vi først kan lægge det ned i tabellen, når skærmen er åbnet.

WIN_SCR: dc.l 0 ;SCR Handle

Det næste LONGWORD et en pointer på superbmap, men det skal vi ikke have, så vi skriver bare nul.

dc.l 0 ;BITMAP

Her efter følger min/max størrelsen af vinduet, når det bliver size'et af brugeren:

dc.w 150,50,640,256 ;MINW,MINH,MAXW,MAXH

Hvis vi vil have vinduet åbnet på vores egen skærm, skal dette WORD være 15. Hvis vi vil åbne

det på workbenchskærmen, skal det være 1. (jvf. Screen-Handlet)

dc.w 15 ;Scr TYPE

Nu er strukturen fuldstændig, og klar til brug. Vi åbner/lukker vinduet med rutinerne WIN-OPEN og WIN-CLOSE (se program-eksempel).

Besked fra intuition.

Når programmet kører kan, vi få besked fra Intuition om forskellige ting. Vi kan vælge hvad Intuition skal give os besked om, ved at sætte IDCMP-flagene (se fig. 1).

Det betyder at hvis brugeren f.eks. trykker på lukke-symbolet, sender Intuition en besked til dit program, som du så modtager via GETMSG rutinen (se

programeks.). I GETMSG rutinen bliver beskedsens værdi (se fig. 1) lagt over i d6. Vi kan nu behandle den besked, som det passer os.

For at finde ud af hvordan messages virker, så prøv de forskellige IDCMP-flag, og se hvad d4, d5, d6, a5 indeholder.

Du sætter VANILLAKEY i IDCMP-flaget, og trykker brugeren på 'A', vil d6 indeholde \$200000 og d4 indeholde 65.

Programmet

Programmet skulle uden ændringer kunne køre på alle kendte assemblere.

SEKA: for at køre programmet skal du være i command-mode og trykke:

a 'RETURN'

'RETURN'

jj 'RETURN'

DEVPAK: for at køre programmet skal du være i editoren og trykke:

RIGHT-AMIGA+a 'RETURN'

RIGHT-AMIGA+x

ellers må du kigge i den manual for at finde ud af hvordan man gør(!)

Fig. 1: IDCMP Bits

Bit	Værdi	Navn	Betydning:
0	\$1	SIZEVERIFY	ændring af vinduets størrelse, mens vinduet bliver refresh'et.
1	\$2	NEWSIZE	Når vinduet resizes.
2	\$4	REFRESHWINDOW	Når dit vindue trænger til af refresh'es.
3	\$8	MOUSEBUTTONS	Tryk på højre eller venstre museknap
4	\$10	MOUSEMOVE	Bevægelse med musen i X,Y
5	\$20	GADGETDOWN	GADGETIMMEDIATE gadget valgt.
6	\$40	GADGETUP	RELVERIFY gadget valgt.
7	\$80	REQUEST	Når den første requestor åbnes
8	\$100	MENUPICK	Brugeren valgte et MENU punkt
9	\$200	CLOSEWINDOW	Brugeren trykkede på CLOSEWINDOW.
10	\$400	RAWKEY	Tryk på tastaturet.
12	\$1000	REOCLEAR	Når den sidste requestor lukkes.
13	\$2000	MENUVERIFY	Menuen vises ikke for vinduet er refresh'et.
14	\$4000	NEWPREFS	Når preferences bliver ændret.
15	\$8000	DISKINSERTED	Når en disk sættes ind.
16	\$10000	DISKREMOVED	Når en disk tages ud.
17	\$20000	WBENCHMESSAGE	Når WB sender en message.
18	\$40000	ACTIVEWINDOW	Når vinduet bliver aktiveret.
19	\$80000	INACTIVEWINDOW	Når vinduet bliver deaktiveret.
20	\$100000	DELTAKOVE	Bevægelse med musen i X,Y relativt
21	\$200000	VANILLAKEY	Som RAWKEY, men i ASCII.

Fig. 2: Bits som bruges til at beskrive vinduets udseende.

Bit	Værdi	Navn	Betydning:
0	\$1	WINDWSIZING	Vinduet får en SIZE gadget.
1	\$2	WINDOWDRAG	Vinduet får en DRAGBAR.
2	\$4	WINDOWDEPTH	Vinduet kan flyttes frem og bagud.
3	\$8	WINDOWCLOSE	Vinduet kan lukkes ud.
4	\$16	SIMPLE REFRESH	Vinduet indhold gemmes ikke.
5	\$32	SUPER BITMAP	Vinduet indhold gemmes.
6	\$64	BACKDROP	Vinduet er altid baggr.
7	\$128	REPORTMOUSE	Musekoordinater meldes.
8	\$256	BORDERLESS	Vinduet får ingen ramme.
9	\$512	ACTIVATE	Vinduet bliver aktivt når det åbnes.
10	\$1024	WINDOWACTIVE	er sat når vinduet er aktivt.
11	\$2048	INREQUEST	er sat hvis en requestor åbner
12	\$4096	MENUSTATE	er sat hvis vinduet er aktivt og det har en menu
13	\$8192	NOBTRAP	en slås fra.
14	\$16384	NOCAREREFRESH	Vinduet refresh'es ikke.
15	\$32768	WINDOWREFRESH	er sat hvis vinduet bliver refresh'et.

Intuitionsprogram 1 (sprog: assembler)

```

EXECBASE      = 4
OPENLIB       = -408
CLOSELIB      = -414
SCREENOPEN    = -198
SCREENCLOSE   = -66
WINOPEN       = -204
WINCLOSE      = -72
SETWINDOWTITLES = -276
GETMSG        = -372
WAITPORT      = -364

J:      bsr INT_OPEN :Åben INTUITION
        beq INT_ERR :Hop, hvis fejl
        bsr SCR_OPEN :Åben SKRÆM
        beq SCR_ERR :Hop, hvis fejl
        bsr WIN_OPEN
        beq WIN_ERR

MESSAGE:  move.l WIN_HD,a0 :Handle til a0
        move.l #6(a0),a0 :MSG strc til a0
        move.l EXECBASE,a6 :Vent indtil der kommer en
        jsr WAITPORT(a6) :besked fra intuition...
        jsr GETMSG :Hent beskeden...

        cmp.l #200,d6 :hvis CLOSEWINDOW
        beq STOP :så afslut programmet
        cmp.l #10000,d6:hvis DISKEREMOVED
        beq NODISK :så ændre window-titlen
        cmp.l #8000,d6 :hvis DISKINSERTED
        beq DISK :så restore gammel window-titel
        bra MESSAGE

STOP:      bsr WIN_CLOSE :Luk WINDOW
WIN_ERR:   bsr SCR_CLOSE :Luk SCREEN
SCR_ERR:   bsr INT_CLOSE :Luk INTUITION
INT_ERR:   clr.l d0
        rts

INT_OPEN:  lea INT_NAME,a1 :Adresse til NAVN i a1
        move.l EXECBASE,a6 :ExecBase til a6
        jsr OPENLIB(a6) :Åben biblioteket
        move.l d0,INTBASE:Gem adressen
        rts

INT_CLOSE: move.l INTBASE,a1 :Hent adressen
        move.l EXECBASE,a6:ExecBase til a6
        jsr CLOSELIB(a6) :Luk biblioteket
        rts

INT_NAME:  dc.b 'intuition.library'.0
even
INTBASE:   dc.l 0

SCR_OPEN:  lea SCR_DEFS,a0 :Adresse til DEFS i a0
        move.l INTBASE,a6:Hent adressen
        jsr SCREENOPEN(a6) :Åben SKRÆM
        move.l d0,SCR_HD :Gem SCREENHANDLE
        rts

SCR_CLOSE: move.l SCR_HD,a0 :Hent SCREENHANDLE
        move.l INTBASE,a6:Hent adressen
        jsr SCREENCLOSE(a6):Luk SKRÆM
        rts

SCR_DEFS:  dc.w 0,0 :X,Y position
        dc.w 640 :Bredde
        dc.w 256 :Højde
        dc.w 2 :Antal bitplaner
        dc.b 0,1 :Farve TEKST, BAGGRUND
        dc.w $8000 :Viewmode
        dc.w $f :Skærmtype
        dc.l TOPAZ80 :Normalt tegnsæt
        dc.l SCR_TITLE :Titel
        dc.l 0 :Ingen gadgets
        dc.l 0 :Ingen SUPERBitmap
    
```

```

SCR_TITLE: dc.b "COMputer's INTUITION kursus".0
even
SCR_HD:    dc.l 0 :Screen Handle

WIN_OPEN:  move.l SCR_HD,WIN_SCR :Kopier SCR Handle
        move.l INTBASE,a6:Hent adressen
        lea WIN_DEFS,a0 :Pointer på WINDOW
        jsr WINOPEN(a6) :Åben WINDOW
        move.l d0,WIN_HD :Gem HANDLE
        rts

WIN_CLOSE: move.l INTBASE,a6 :Hent adressen
        move.l WIN_HD,a0 :Handle til a0
        jsr WINCLOSE(a6) :Luk WINDOW
        rts

WIN_DEFS:  dc.w 0,12 :X,Y position
        dc.w 640,244 :Bredde,Højde
        dc.b 0,1 :Farve FRONT, BACK
        dc.l $18200 :IDCMP
        dc.l $100f :Flags
        dc.l 0 :Gadgets
        dc.l 0 :Checkmark
        dc.l WIN_TITLE :Titel
        dc.l 0 :SCR Handle
        dc.l 0 :BITMAP
        dc.w 150,50,640,256 :MINW,MINH,MAXW,MAXH
        dc.w $f :Scr TYPE

WIN_HD:    dc.l 0
WIN_TITLE: dc.b "Computer".0

GETMSG:    even
        move.l WIN_HD,a0 :Handle til a0
        move.l #6(a0),a0 :MSG strc til a0
        move.l EXECBASE,a6 :ExecBase
        jsr GETMSG(a6) :Hent beskeden
        move.l d0,a0 :MsgPnt til a0
        move.l $14(a0),d6:MsgClass til d6
        move.l $18(a0),d4:MsgCode til d4
        move.l $1c(a0),d5:MsgQualifier til d5
        move.l $1e(a0),a5:Adresse til a5
        move.l $22(a0),w:indeholder mus x-koordinat
        move.l $24(a0),w:indeholder mus y-koordinat
        tst.l d0 :d0 = 0?
        rts

NODISK:    lea NODISK_MSG,a1
        rts
        :Adresse til a1
        move.l #-1,a2 :SCR_TIT ens
        bra SETWINDOW_TITLES

DISK:      move.l #-1,a2 :Adresse til a1
        move.l #-1,a2 :SCR_TIT ens
        bra SETWINDOW_TITLES

SETWINDOW_TITLES:
        move.l WIN_HD,a0 :Handle til a0
        move.l INTBASE,a6:Hent adressen
        jsr SETWINDOWTITLES(a6):SetWindowTitles
        bra MESSAGE

NODISK_MSG: dc.b "Hey! Der er ingen disk i drevet!".0

TOPAZ80:   dc.l TOPAZ80name :Font Navn
        dc.w $f :Skærmtype
        dc.b 0,0 :DATA
        TOPAZ80name: dc.b "topaz.font".0
        even
    
```



Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler Kr. 72,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Betsbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes ufranket

DataSkolen betaler portoen

MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Beber's DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT -FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevs pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



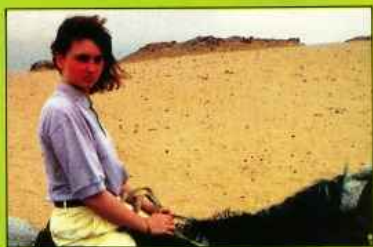
☎ 42 24 96 57

GAME PLAY

NY ANMELDER

I sidste nummer lovede vi jer en overraskelse, og her er den. Eller rettere: Her er HUN! Jo, du læste rigtigt. Mine damer og herrer, tillad mig at præsentere: Danmarkshistoriens første kvindelige spilanmelder... Ved nærmere eftertanke tror jeg nok, jeg vil lade hende præsentere sig selv. Så her er hun - let's hear it for...

Dorthe B. Poulsen



Pigen på hesten er Danmarks første kvindelige spilanmelder.

Well, hvad skal man skrive om sig selv? Jeg kunne jo næsten nøjes med at skrive, at jeg er god, men så tjener jeg ikke særlig meget på det (Dorthe er linjebetalet, red). Derfor må jeg vel starte fra begyndelsen: Det var en mørk og stormfuld nat (egentlig var det halvs dag, men det passer ikke til stemningen) den 6. marts 1975. Alt levende skutte sig i kælder, huler og huller. Skal det virkelig være så detaljeret? Vi dropper det der, okay? Altså, som sagt er jeg 15 og går i første g. Jeg har selvfølgelig nogle fantastiske interesser! Disse består af tennis, klaver, guitar, mit keyboard og min hamster Minnie, sort humor, bøger (gys og romantik), musik, musik og atter musik (alt fra klassisk til heavy), at rejse (bedst uden for Europa), min veninde Anne Sophie, tegneserier, film (helst med happy end) og til sidst, men ikke mindst min elskede Amiga. Jeg er fan af Annie Lennox og Michael Jackson (ja, tro det eller ej), og så synes jeg også om Sylvester Stallone, Mel Gibson og Sigourney Weaver. My favorite drink is Carolans (ligner Butterfly Flip), Gin & Tonic, cola, Pernier - og jeg elsker pizza, kylling, frølar og hummer. Til gengæld hader jeg, når vi får mange lektier for, når min mor vil hvide mig med ud i Hennes & Mauritz, Barneses billedbog, at skændes (jeg gør det heldigvis ikke tit), et og fulde mennesker (sorry folks). Ich mag alle spil fra Sierra, Future Wars, action spil, platform spil, arcade adventures og lignende. Hvis I vil lære mig bedre at kende, kan I sende en check på 10.000 kr. ind til mig. For det får I den ære at tale med mig i hele 5 minutter!!! (forudsat I betaler telefonregningen, selvfølgelig).

P.S. Jeg er overhovedet ikke selvglad.

DORTHE

INDEX

Captive	44	Prince of Persia	42
Car-Vup	44	Robocop 2	36
Dragon Breed	38	Sly Spy	40
Eswat	40	Stun Runner	43
Golden Axe	39	Strider II	38
James Pond	42	Subbutoe	43
Lotus Esprit	38	Team Yankee	41
M1 Tank Platoon	37	Z-out X	45
Master Blazer	45		

ROBOCOP 2

Ocean

Det står stadigvæk rigtig skidt til i Detroit. Vold og kriminalitet florerer som aldrig før, og det er alt sammen på grund af et nyt, farligt narkotikum ved navn "Nuke". Politiet strækker, så forbyrder-bossen Cain, der sidder på både produktion og distribution af det illegale stof, har let spil.

Hvis det da ikke lige var for en vis stål-strisser, der nu igen er blevet sat til at rydde op i den hærgede storby. Et job er et job, og når pligten kalder er der ingen plads til metaltræthed...

Det første Robocop spil blev den største kassesucces i mands minde, så der er ikke noget at sige til, at Ocean nu prøver at spinde endnu mere guld på den samme opskrift. Og hvad spil- designet angår er Robocop 2 da også nærmest en gentagelse af det første spil. Forskellen er blot, at det denne gang er langt mere professionelt udført. Men lad os først se på, hvordan spillet er bygget op.

Det hele består af syv levels: 3 platform-baner, 2 puzzle-spil og et par skyde-scener. De følger filmens handling nøje, og ligger i fast forlængelse af hinanden, sådan som som vi er vant til det fra andre Ocean-spil såsom "Batman: The Movie".

Første level foregår i nærheden af det laboratorium, hvor Cain fremstiller den "Nuke", der er skyld i alle byens problemer. Det er et platformspil, hvor det meste af tiden går med at skyde Cains håndlangere, befri uskyldige gidsler og konfiskere alt det narkotika du finder.

Da du jo er en rigtig panser-basse (i ordets egentlige betydning), sker der ikke den store skade ved, at du bliver ramt af et par kugler. Der kommer højest et par ridser i din flotte, blå-grå metaldragt. Til gengæld skal du tage dig i agt for de mænd, der er bevæbnet med tungt artilleri. Din energi er symboliseret med en cola-dåse, der bliver mere og mere krøllet, efterhånden som spillet skrider frem, og der skal ikke mange raketter til, før din dåse er klemt flad! Heldigvis vrimer det med bonus-ikoner, hvoraf nogle giver dig al din energi tilbage.

Men nu er det jo ikke platformspil det hele! I puzzle-scenerne skal du rokere rundt med nogle memory-chips og finde det rigtige mønster, inden tiden løber ud. Og i den første skyde-scene skal du styre et sigtekornd rundt på skærmen, idet du prøver at ramme nogle skydeskiver af pap. Jo bedre du rammer, jo færre skud behøver du for at gøre det af med fjenderne på de senere levels. I modsætning til det første Robocop spil er der altså en klar sammenhæng mellem disse levels og så den platform- action, der stadig udgør langt hovedparten af spillet.

Men platform-delen er blevet langt mere varieret siden det første spil. Der er elevatorer, hooverboards, kraner, syre- bade, elektriske kræftfelter, magnetiske samlebånd, metalknuserne..... alt sammen dårlige nyheder, når man hedder Murphy og er lavet af metal. Hertil kommer naturligvis den navnkundige ED-209 dræberrobot og Robocop 2, der begge skal besejres i den sidste platform-sekvens.

Hver level indledes med et digitaliseret billede fra filmen, og det er i det hele taget lykkedes over al forventning at overføre filmens rå atmosfære. Der er ikke den store nytænkning at finde i dette spil, men den tekniske udførelse er så god, at det alligevel er alle pengene værd. Et særdeles højpoleret produkt!

Søren

AMIGA

Kr 375

Intro-musikken er professionel, og selve spillet er fyldt med samplede effekter fra filmen: Lige fra nødråb til lyden af metalmandens karakteristiske fodtrin. Grafikken er også virkelig vellykket med store figurer, der som regel også er smukt animeret. Gameplayet er der til gengæld ikke noget nyt i. Det er altså sammen set for - men sjældent så flot som her!

Grafik	90%
Lyd	91%
Gameplay	80%

OVERALL 86%

COMMODORE 64

En C64 version er på vej, og hvis den er aligerende forskellig fra Amiga udgaven, vil vi naturligvis teste den i en særskilt anmeldelse.



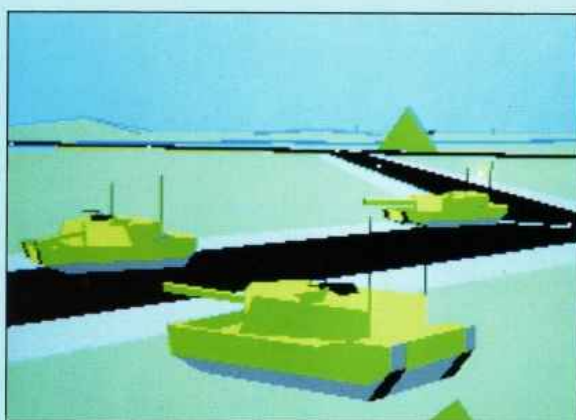
AMIGA - Puzzle sektionen, hvor du skal prøve at genvinde hukommelsen om dig selv.



AMIGA - Spillets figurer er store og detaljerede.



AMIGA - M1 Tank Platoon er en utrolig avanceret tankssimulation.



AMIGA - Grafikken er lidt ensformig.

M1 TANK PLATOON

Micro Prose

Efter at have lavet et utal af simulationer, har Microprose nu kastet sig skrigende over de store, godt polstrede kanondåser, som nogen har valgt at kalde for tanks. Med deres efterhånden særdeles velkendte grundighed har de formået at skabe M1 Tank Platoon, og lad mig sige med det samme, at hvis avancerede simulationer ikke er dig, så kan du lige så godt blade videre!

I modsætning til næsten alle deres tidligere spil, så bliver du ikke sat ned i et eller andet fartøj for at lave 117 forskellige ting - du bliver placeret i fire fartøjer! Da der er fire forskellige positioner i hver tank (kaptajn, skytte, chauffør og lader), er det klart, at du ikke kan klare det hele selv. Derfor arbejder der inden for hver tank fire personer, og du kan til hver en tid overtage en af deres poster - og forhåbentlig gøre det bedre end ham, der sad der i forvejen.

M1 er et mere taktisk end direkte simulerende. Hoveddelen af hver mission foregår nemlig på et kort, hvor du (forhåbentlig!) kan overskue slagets gang. Dine fire tanks kan, alt efter missionens karakter, få støtte fra helikoptere, artilleri, infanteri eller de danske KFUM-spejdere (nej, jeg gasser bare - det er selvfølgelig FDF!). I hver mission vil der iverigt være en "BLUE 1" (din base) og en "RED 2" (deres base). Nu bliver I sikkert ikke særlig overraskede, hvis jeg fortæller jer, at det er godt hvis du indtager RED 2, mens du bliver upopulær, hvis de perestrojka-fixerede russere indtager BLUE 1. De har ikke desto mindre tænkt sig at forsøge!

Og til det formål har de utallige tanks, soldater, kampfly og russiske PPF'ere (Jeg tager stadigvæk gas på jer!). Du har mulighed for at vælge fire forskellige sværhedsgrader, der bestemmer dine fjenders strategiske formåen og hvor moderne deres isenkram skal være.

Helt forsvares er du nu heller ikke - du kan godt bide fra dig! Hver tank har 40 sprænghoveder, en maskinkanon, et effektivt røgslør (for at russerne ikke skal se dit ansigt!) og natsyn, der også kan bruges til at kigge gennem russernes røgslør. Røgslørerne har nu også en anden funktion - de gør det særdeles svært for det avancerede laserudstyr at beregne afstanden til målet. Netop afstanden er alt afgørende - og for at beregne den har du tekniske computere og andet godt. Det er vel 1990!

Hvis vi vender tilbage til kortet, så er det herfra,

at du kan anbringe dine forskellige tropper. Rent faktisk kunne man nøjes med at betragte hele slaget herfra - der er masser at se til. Du kan få dine tropper til de mest utrolige ting! De kan både rykke frem og tilbage, skyde mod alt hvad der rører sig (kun fjenderne, forstås!), udstøde røg og så videre.

Hvis du ikke selv tager kommando over en af kampposterne, så må du finde dig i, at den mand, der allerede arbejder der, kan være totalt inkompetent! Der kræves åbenbart ikke så meget for at blive optaget i de amerikanske styrker...

Hvis en mission går godt, kan du blive tildelt forfremmelser og medaljer. Dem kan du så uddele med rund hånd til de personer, du gerne vil have til at gøre det bedre, og de bliver så lykkelige over deres nye status, at de jublende går til opgaven igen - og bliver meget bedre...

Der er mulighed for at træne, spille en enkelt mission, eller spille et helt kampforløb, der dækker hele tredje verdenskrig. Du må dog finde dig i, at fjenden også bliver bedre, så hvor det i starten er nok bare at mose fremad mod de stakkels russere, så må du senere krybe hen langs terrænet, og håbe på, at de ikke opdager dig! Der er gode muligheder for at gemme sig bag bakker og i det hele taget anvende floder og andet til din fordel. Men russerne prøver på det samme, så det kan nemt komme til drab, når det skal afgøres, hvem der skal have kontrol over lige den bakke!

Og så er der vel ikke så meget andet at sige, end at Microprose har gjort det igen! Spillet fyldige manual og keyboard-overlay gør, at man relativt hurtigt lærer det avancerede gameplay. Der er ikke nær så mange muligheder som i Stealth Fighter - faktisk kan alle missionerne deles op i seks kategorier, men med de forskellige sværhedsgrader, og forskellige kort hver eneste gang, skulle der være nok at se til i det første halve år.

Til gengæld kunne man godt savne lidt mere "fyld" - forstået på den måde, at alle de billeder, der plejer at være af glade officerer eller anti-glade officerer, billeder fra messen osv. er afløst af et par linjer tekst, der bare fortæller dig, at du har gjort et godt stykke arbejde. Al pynten er fjernet, og det gør, at man skal være rigtig fan af genren. Men er man det, og kan man lide sjov strategi kombineret med lidt action, så behøver du ikke lede længere. Skynd dig ned til din forretning - om du så skal gøre det på bare larvefødder...

Christian



AMIGA

Kr 449

Hvis man forventer fremragende grafik, bliver man skuffet. Der er ikke gjort særlig god brug af farver, og de fleste tanks er godt flossede i kanterne. Til gengæld bevæger grafikken sig hurtigt. Eksplosionslydene er som de skal være, men den almindelige tank-motor lyder lidt for meget som et fly. Det betyder nu heller ikke så meget, for det længslende gameplay kompenserer for alle mangler. Der er masser af udfordring og dybde - godt støttet af en fremragende manual.

Grafik 62%
Lyd 60%
Gameplay 91%

OVERALL 88%

COMMODORE 64

Jeg overrasker nok ikke nogen ved at konstatere, at M1 Tank Platoon ikke kommer til 64'eren.

DRAGON BREED

Activision

Dragon Breed er navnet på Activisions sidste udspil i shoot 'em up genren. Du ved, et af de der spil, hvor du skal flyve fra venstre mod højre på nogle baner, samle ekstra våben, skyde små monstre og skyde et stort monster helt henne i enden...

Ja, det er egentlig det hele, men denne arcade-konvertering byder alligevel på en vis nytænkning. For det første er banen dobbelt så høj som skærmen, hvilket giver større rum for undvigemanøvrer. For det andet - og det her er vigtigt - er rumskibet udskiftet med en enorm, slangelignende drage, der bugter sig tilsyneladende ukontrolleret på skærmen. Du styrer nemlig en dragerytter, der sidder et sted lige bag ørerne på brættet og næsten ikke ert til at få øje på. Det er egentlig meget godt, for han skal ikke rammes RET meget, for der ryger et af de obligatoriske 3 liv. Til gengæld er dragen 100% usårlig. Med smarte manøvrer kan du ordne dine fjender med en fejende dragehale, og hvis det brænder rigtig på, kan du slynge halen hele vejen rundt om dragehovedet, så intet kan trænge igennem til dig. Du kan også stige af platforme, der vrirler med overalt.

Måske lyder det for let med dragen og alt det der, men let er det i hvert fald IKKE. Dragon Breed er et udfordrende spil, der kræver gode og præcise reaktioner uden den helt store betænkningstid. Men det er sjovt og i hvert fald en lille smule anderledes.

Jakob

AMIGA

Kr 375

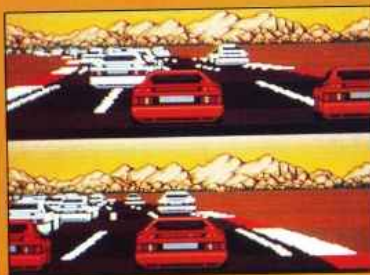
Grafikken er som hugget direkte fra en ST. Rimelig pæn og fantasifuld, men alligevel... På lydsiden kan du vælge mellem enten effekter eller melodi. Begge dele er OK, dog uden at imponere specielt. Til gengæld er gameplayet særdeles underholdende, selv om det godt kan være frustrerende en gang i mellem.

Grafik	74%
Lyd	75%
Gameplay	81%

OVERALL 80%

COMMODORE 64

En C64 version skulle være lige på trapperne.



AMIGA - Midt i en overhaling. For nemheds skyld er alle de andre biler hvide.



AMIGA - Den nederste spiller er i pit-stop.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremlin

Så skulle vi alle være klar til at køre os en tur - og det går stærkt. Den frække røde sportsvogn kan nemlig trække ikke så lidt heste - men det er der også brug for. Du har nemlig dummet dig. Først vaskede du folks vinduer i 8 år og 7 måneder for at få råd til din egen bil. Så betalte du den UHYRLIGE sum din Lotus kostede. Så betalte du ENDNU en uhyrlig sum for at få den malet rød - ligesom dem, du har set i filmene.

Hvad ville en almindelig ung mand som dig nu gøre? Han ville selvfølgelig køre rundt i byen, og møde søde piger og andre smarte fyrer, der havde været den samme tur igennem for at kunne møde søde piger. Men nej, du var ikke tilfreds, vel? Du SKULLE absolut melde dig til det store racerløb med 19 andre biler, med en stensikker arbejds-skade, og totalt ridslet billak.

I Lotus Esprit kan du selv vælge praktisk taget

alt. Hvilken kontrol skal du have med bilen fra joysticket? Skal du have automatgear? Hvor mange løb skal du køre på en sæson? Hvilken disk smækker du på CD'en? Og måske det mest spektakulære: skal een af dine 19 modspillere være en af dine venner, der spiller på den anden halvdel af den opdelt skærm?

I dette spil, der er et af de første af sin art til Amigaen, løftes nemlig de stolte traditioner fra go'e gamle Pitstop II. En split-screen, der deler skærmen i to, så to levende spillere kan dyste med hinanden. Har du ikke prøvet det, kan jeg love dig, at du har noget til gode!

Hver bane har sine særpræg, der kan indbefatte vejrspærringer, bakker, slemme sving, sten og olie på vejen, og en masse andre ubehageligheder, jeg bare ikke var god nok til at opdatere. Dit mål er at komme blandt de 10 bedste, der får lov til at deltage i næste løb. I højre side af skærmen kan du skimte din nuværende position, samt oplysninger om brændstof, hastighed og gear.

Alle dine modstandere er farvet hvide - for variationens skyld. De gør hvad de kan for at blokere vejen, og hver eneste berøring med dem betyder tab af fart. Spillet's hastighed er så høj, og 3D effekten så livagtig, at man får sved på panden, når man skal overhale. Men spændningsmomentet kan også meget nemt blive et tungt pres, når du smider alt over styr, for at nå den betriende tiende-plads!

Det er sjovt, det er flot, og det er hurtigt. Men selv om der er tre forskellige sværhedsgrader, forskellig musik og mulighed for at spille to, så er der kun et begrænset antal baner. Det vil dog, hvis du har samme talent for at køre bil som mig, holde dig beskæftiget et godt stykke tid. Og imens jeg så ruller derude, tænker jeg over, at der er over halvdelen år, til jeg kan tage mit kørekort. Hvis jeg bevarer mit job her på bladet, vil det tage mig 27 år og 3 måneder, før jeg har råd til en Lotus. Til den tid er jeg 43...

Spillet koster kun ca. 300 kr, og bør findes på din spilthylde.

Christian

AMIGA

Kr 375

Grafikken er flot med gode baggrunde og gode fart-effekter, mens bilene, såvel din egen som dine modstanderes, kunne være tegnet pænere. Lyden er dog fremragende. To-spiller muligheden, og et fantastisk gameplay gør, at dette spil hermed kåres til et af de sjoveste racerspil til Amigaen. Jeg er kort...

Grafik	79%
Lyd	91%
Gameplay	88%

OVERALL 86%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249 C64-versionen er på vej, og tegner lovende...



AMIGA - Der er mange enorme sprites i spillet.

STRIDER II

US. Gold

Der var engang en flok terrorister fra det ydre rum, som ville tjene nogle penge. Desværre var de ikke særligt tålmodige, og den hurtigste løsning var at kidnappe den kvindelige leder af planeten Magenta. Det gjorde de så - de udspekulerede, slemme fyre, og nu kræver de løsepenge for hende. Dette synes Mageniterne åbenbart ikke er nogen god ide, så de tilkalder "Strider" - en berygtet kriger. Godt udrustet med en megastor sabel og et lasergevær sætter de ham af lige udenfor fjendens kvarter. Da alienerne (terroristerne) sjovt nok ikke vil udlevere lederen frivilligt, selv om Mageniterne truer med Strider, pudser de

en masse robotter, metalfugle og andet godt på ham for at forhindre ham i at komme frem. Har jeg ikke hørt det før, et eller andet sted?

Weil, nu kan jeg ikke skule det for jer mere: Man indtager altså rollen som Strider og skal kæmpe sig igennem fem levels. For enden af hver level bliver man forvandlet til en robot, hvis man har energi nok - et voila! Man er klar til den endelige kamp. Piece of cake. Strider kan hoppe i alle retninger og har som sagt to våben: En laserpistol og en sabel. En udmærket kombination, bortset fra, at laserpistolen er noget langsom. Inden man kan bruge den, er man blevet skudt mindst ti gange. Man skal nemlig først stå stille og trykke på fire, før man kan skyde. Lidt besværligt!

Der er mulighed for at samle nogle forskellige ting op, som f.eks. ekstra energi og point. Banerne er ikke særlig lange eller svære (i hvert fald ikke de to første). Ingen nytænkning, og spillet hæver sig



C64 - De ildspendende drager er et af spillets mest effektive våben.

GOLDEN AXE

Virgin Games

Okay... så er det nok! Death-Adder er for kernefamilier, hvad DDT er for miljøet - særdeles destruktiv. Og hvad værre er: Han gør det bare for sjov! Men nu er han alligevel gået for vidt. Provokatoren Death-Adder har stjålet den magiske gyldne økse, der skulle sikre fred og fordragelighed i landet. Det var nålen i høstakken, det var stenen i glashuset. Du må tage affære - befolkningen og tusindvis af spilfreaks venter det af dig!

Det er altså plottet fra den særdeles velkendte spillemaskine, Golden Axe. Konverteringen måtte jo komme, så lad os tage et kig på sagerne...

Først skal der vælges en af de tre helte - og her er der mulighed for at være to! Det er nu ikke helt ligegyldigt hvem du vælger. De har forskellige våben, forskellige evner og forskellige magiske færdigheder. Dværgen er stærk, men har ikke så mange magiske kræfter, mens Tyris især har sin fordel i hurtighed.

Spillet er bygget op af fem baner, der alle har en slags tredimensionel virkning, idet du både kan gå hen ad og ind i skærmen. Undervejs vil du i møde fjender, der veksler lige fra almindelige krigere til store kæmper, skeletter og det, der er langt værre.

Bedst som du kommer gående hen ad grusvejen, kan de finde på at dukke op. Nu stopper scrollden, og du må først klare dine modstandere, før du får lov til at fortsætte. Nogle af dem vil ride på øgler, der enten kan svinge med halen (lige som glade hunde!) eller spy ild. Nu er det sådan, at hvis du får vippet deres ejere af, så kan du selv

kravle op på øglen og skabe død og ødelæggelse! Dejligt, dejligt...

Det er især under slagsmålene, at spillet viser sin særlige underholdende side. Dine slag aktiveres nemlig (næsten) alle med et let tryk på fire, men alt efter afstanden udfører helten et passende angreb. Dette kan være et almindeligt slag, et smæk mod modstanderens hoved med våbenskaftet, et spark eller sågar et kast med fjenden! Desuden har du mulighed for at lave løbende skaller, eller at springe højt op i luften for at spidde din modstander oppefra og ned! Der er tænkt på det hele...

Ind imellem vil du møde meget store fjender, og dem klarer du bedst med lidt magi. Gennem spillet vil du møde små gnomer (heller ikke nogen jokes her, Sørent!), som du kan sparke til (!!!), da de så vil tabe nogle magiske flasker. Du kan nu spare op, så din magi bliver stærkere. For eksempel starter Tyris med at lave små flammer, men efterhånden som hun får samlet flere flasker, vokser hendes magiske kræfter - til sidst kan hun fremmane en ildspendende drage, der betyder MEGET død og ødelæggelse.

Der er kælet for detaljerne i alle retninger. Kampsystemet giver en følelse af "rigtigt slagsmål" og gør sit til, at det ikke bliver kedeligt lige med det samme. På samme måde gør dragerne deres bedste for ikke at virke påtrængende - de udgør et rart supplement til den daglige hack'n slash.

For at det drejer sig om hack'n slash, kan der vist ikke være den store tvivl om. Men det er godt



AMIGA - Hvis modstanderne bliver lidt for smarte, kan du gøre brug af din magi.

lavet og meget tro mod spillemaskinens forfættede original, hvilket er både godt og ondt. Godt, fordi slagsmålene er sjovere og mere varierede. Ondt, fordi heller ikke den originale spillemaskine leverer endeløs underholdning. Fem baner er trods alt ikke så mange, og selv om man selvfølgelig kan gennemføre spillet med alle tre figurer, så bliver det lidt langtrukket i den lange længde.

Men hvis du er inkarneret fan af den oprindelige maskine, må du ikke gå glip af konverteringen.

Christian

AMIGA

Kr 295

Grafikken og gameplayet er meget tro mod arcademaskinen. De forskellige sprites er ekstremt detaljerede, mens baggrunden kunne have været bedre. Lyden kunne der også være gjort meget mere ud af. Magien er grafisk meget imponerende, men har alt for stor effekt. Således er det kun Death-Adder, der ikke bukter under for den svageste helts bedste magi - og det er for nemt. Ellers et helt igennem flot spil.

Grafik	93%
Lyd	68%
Gameplay	83%

OVERALL 83%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken er utroligt flot, selv om man selvfølgelig har måttet spare et par steder i forhold til arcade originalen og skære et par animationer væk. Baggrundene er særdeles flot lavet, men gameplayet skæmmes af, at man kun møder en modstander ad gangen. Men stadigvæk, kunne du lide maskinen, bør du ikke tøve!

Grafik	94%
Lyd	69%
Gameplay	79%

OVERALL 82%



AMIGA - Strider's atletiske evner fejler ikke noget.

ikke synderligt over den enorme masse af lignende arcade/action spil. Ikke noget, jeg ligefrem vil anbefale...

Dorthe

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ikke den dårligste jeg har set, og figurerne er da animeret helt okay. Lydeffekterne kan godt blive lidt irriterende engang imellem, selv om lyden ikke forstyrrer specielt meget. Alt i alt et meget gennemsnitsligt spil - ikke noget at skrive hjem om.

Grafik	71%
Lyd	62%
Gameplay	68%

OVERALL 69%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken i Strider II er ret simpel. Ingen dybde i baggrundsgrafikken og flossede person-sprites, som alle er mere eller mindre blålige. Lydeffekter er der ingen af, så spilleren må nøjes med et Strider-tema, der hurtigt bliver irriterende. Gameplayet er, trods Strider-figurernes ufatelige evner, simpelt og ret ensformigt. Og så skal der tilmed multiloader. Heller ikke en falsk kontrol kan hvide dette spil op af middelmådighedens dødvande.

Grafik	66%
Lyd	70%
Gameplay	68%

OVERALL 69%



SLY SPY - SECRET AGENT

Ocean

"Sly Spy - arcade-hallernes største hit - bringer dig spionage og action på ni baner, fyldt med fart og spænding. Spillet er spækket med forrygende features, der rækker fra toptunede sportsvogne til guerillakrig under havets overflade."

Åh, jeg må le! Men sådan står der faktisk bag på æsken til dette spil, der som det første i lange tider

gør sig fortjent til påstæmpling af vores forfærdelige "Ejnar" logo.

Verden er påny truet af en eller anden forbryderisk organisation (ikke Ocean), som kun du kan stoppe. "Du" er vel at mærke hverken Bush, Gorbatsjov eller Ellemann... du er "Sly Spy" - hemmelig agent med licens til at dræbe.

Men det første, der bliver dræbt i dette spil, er gameplayet. De ni levels er ufatteligt simple og chokerende korte. Det eneste, der forhindrer dig i at gennemføre spillet i løbet af et par timer, er risikoen for at falde i søvn undervejs.

I første scene springer vor stakkels helt ud med faldskærm, hvilket fører ham ud i et dybt debilt shoot'em up, hvor han skal skyde nogle andre udspringere ned. Alt for nemt, alt for simpelt.

Resten af banerne er variationer over de samme temaer. Der er et lille shoot'em up, hvor man skal skyde soldater og hunde, der kommer løbende fra begge sider af skærmen. Men hvis man dukker sig er man usårlig - også selv om man får en granat i hovedet. Man kan altså sidde på hug, og skyde fjenderne ned een efter en, indtil computeren beslutter, at man skal videre til næste level (en straf i sig selv).

Her skal man på motorcykel jage en bil. Det lyder spændende, men er lige så latterligt som resten af spillet. For også her kan man på mystisk vis blive usårlig - denne gang ved at krænge motorcyklen til siden.

Andre steder skal man svømme under vandet, og skyde hajer og frømand med en harpun. Simpelt, langsomt og bedøvende uinteressant. Af og til bliver man udsat for en end-of-level skurk, der skal uskadeliggøres med noget, der vist skulle ligne karate. Det ligner nu mere en spastisk dans i slow-motion, og udfaldet virker helt tilfældigt.

Som du nok har forstået, er jeg ikke ude på at anbefale det her spil til nogen. Gameplayet er på alle banerne begrænset til to-tre forskellige træk (hvoraf det ene gør dig usårlig), og Ocean har ikke

engang gide ulejlige sig med at finde på en plausibel forhistorie. Der er heller ikke nogen logisk forbindelse mellem de forskellige baner - andet end den, at man hver gang bliver overrasket over, at den nye bane virkelig er præcis lige så latterlig som den forrige.

Det er helt uforståeligt, at spillet fylder to disketter, men det skal nok mest tages som endnu et tegn på ubehjælpssom programmering. Og så kan spillet ikke engang finde ud af at udnytte et ekstra drev...

For nogle år siden var Ocean berygtet og hadet for deres elendige spil såsom "Knight Rider". Så ændrede de heldigvis pludselig taktik og begyndte at satse på kvalitetsprogrammer som "Batman" og "Robocop". Med "Sly Spy: A Secret Agent" er Oceans nedtur tilsyneladende begyndt forfra med fornyet fart.

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken ligger og svæver omkring middel. Der er nogle rimelige baggrunde, men de fleste figurer er elendigt animeret. Soundtracket skuffer med idelforladt disco-musik og forudsigelige samples. Gameplay er et misvisende begreb at bruge i forbindelse med dette spil, der er det hidtil værste Ocean-spil siden "Knight Rider"...

Grafik 55%

Lyd 60%

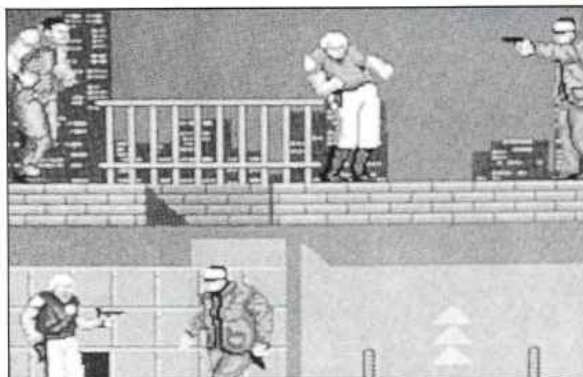
Gameplay 15%

OVERALL 20%

COMMODORE 64

Ocean har valgt IKKE at udgive Sly Spy til Commodore 64 - muligvis af humanitære årsager...

ESWAT



AMIGA - Skyd først, stil spørgsmål senere!

US. Gold

Et sted i en amerikansk storby. Dårligt og forfaldent kvarter. Affald overalt, gamle lejekaserner. En patruljevogn kører langsomt ned ad gaden. Så stopper den. En politibetjent stiger ud. Skal her mon foretages en anholdelse?

Åbenbart ikke. Med et forventningsfuldt "Hey! Let's party!" afsikrer han sin kraftige pistol. Et par tilfældige punkere og nogle skateboard drenge bliver de første ofre for det formålsløse slagteri. Stanken af død overdøver snart stanken af billig friture og køkkenaffald.

På dette tidspunkt kunne man stille sig et psykologisk spørgsmål: Hvorfor gør han dog sådan noget? Svaret kan findes i manualen til Eswat. Det drejer sig om personlig vinding. Hvis vores betjent får arresteret nogle kriminelle, bliver han forfremmet, og det vil han gerne. Samtidig har han visse ambitioner om at eliminere arbejdsløsheden i den amerikanske underklasse. Eller rettere sagt: eliminere den amerikanske underklasse. Og selv-

følgelig skyder han hjernen ud på alle de kriminelle, han egentlig skulle arrestere. "De modsatte sig arrest - i hvert fald en lille smule."

Men hvorfor er det så vigtigt at blive forfremmet? Det kan du også læse i manualen. Hvis betjenten er rigtig god, bliver han udnævnt til ESWAT-panser. Det fede ved at være ESWAT er, at man får et sæt RoboCop-tøj, en større pistol og nogle ekstra våben. Så kan man skyde endnu flere subsistensløse og herigennem være med til at nedbringe betalingsbalance-underskuddet.

Sådan ser det ud, og bortset fra de politiske spekulationer er der vel ikke meget nyt. Vores betjent (der kan tage en ven med) går selvfølgelig mod højre, mens han skyder, og selvfølgelig kan han både dukke sig og hoppe rigtig højt. Det eneste helt nye er, at han IKKE har uendelig ammunition i sin pistol. Ekstra skud ligger til gengæld gemt i kufferten rundt om i kvarteret, så det med realisme blev altså heller ikke til noget denne gang. Men er Eswat værd at spille? Læs de maskinspecifikke kasser.

Jakob

AMIGA

Kr 375

Grafikken er rimelig god, selv om animationerne lader noget tilbage at ønske. Til gengæld er lyden ikke særlig meget værd. Intro-musik, flade skud og støn plus et par samplede sætninger er alt. "Hey! Let's party!" er absolut toppen. Eswat er et ret let standardspil. Hvis du rykker frem på knæ og passer lidt på, varer det ikke længe, før du gennemfører. Dine modstandere er hjerneløse, og Eswat vil med garanti ikke drive meget adrenalin ud i kroppen på dig. Set (meget) bedre.

Grafik 70%

Lyd 67%

Gameplay 64%

OVERALL 65%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Hele denne version er præget af forsøg på at begrænse multiloading. Det er da også lykkedes programmererne at klemme hele tre levels ned i maskinen ad gangen, men det har virkelig kostet: Ingen samlet tale (og meget primitiv lyd), ingen politibil i starten, ingen mellemskærme og ingen ekstra ammunition. Til gengæld er grafikken rimelig detaljeret og varieret. Faktisk helt halvgod, hvis det ikke var for en bestemt detalje: Når din figur dukker sig, bliver han ikke RET meget lavere. Faktisk bliver han stadig ramt af ALLE skud. Latterlig broder, der absolut ikke hjælper på det i forvejen primitive gameplay. Men det er nok derfor, man har ni liv.

Grafik 73%

Lyd 43%

Gameplay 62%

OVERALL 63%



AMIGA - Endelig en tanksimulator, der er til at finde ud af!



AMIGA - Kan du koncentrere dig om fire skærme på en gang?...

TEAM YANKEE

Empire

Lider du af personlighedsspaltning? Hvis alle dine jeg'er nu sidder og nikker heftigt, så kan jeg bekendtgøre, at jeg her har spillet til jer. The name of the game er Team Yankee, baseret over en bog af samme navn. Her tager I kontrol over fire tankdelinger, hver bestående af fire tanks - og du skal styre samtlige delinger samtidigt! Unægtelig noget af et projekt...

Plottet er naturligvis det sædvanlige. Du skal bekæmpe de russiske tropper under 3. Verdenskrig, så de ikke kommer med al deres glasnost og irriterende fredsforslag. Du er altså leder for 16 enheder, fordelt på 4 delinger.

Det interessante begynder allerede, når man har skrevet sit navn i den medfølgende Hall-Of-Fame. Briefing rummet er særdeles flot lavet med masser af tekst, der nøje indprenter dig, hvor du skal slå til, hvordan og hvor hårdt. Der er mulighed for at tilkalde hjælp fra artilleriet, der f.eks. kan give dig røgslør på et taktisk smart tidspunkt.

Så kommer vi til det schizofrene: Selve spillerskærmen er nemlig en split-split-screen, der altså er delt ind i 4 små skærm-billeder! På hver af dem har du kontrol over en deling, men vælger du at forstørre den ene af dem op, risikerer du at få slagtet de tre andre delinger. Den bedste løsning er at være mindst to til at spille det - så går det ikke helt galt!

Men panik (for DET kommer!) kan som bekendt godt være morsomt. Når to eller flere af dine delinger er under angreb, gælder det virkelig om at skynde sig! Du kan nemlig ikke som i "M1 Tank Platoon" bare lade dem overtage kontrollen selv.

Der mangler ikke noget. Du har to forskellige slags missiler, røg, natsyn og så videre. Inden for hver af de fire små skærme (der altså kan forstørres - på eget ansvar!) kan du skifte mellem et kort, hvor du kan fortælle tanken, hvor den skal køre hen, en skadesliste, der fortæller dig hvor mange af dine tanks, der stadigvæk er i live og selvfølgelig et syn ud gennem forruden.

Hvis du skal affyre et våben, sker det bare ved at styre et lille sigtekors hen på dit mål, og den af dine tanks, der har mest lyst, affyrer så en ladning tilintetgørelse mod målet. Så simpelt er det, og hele kontrollen kan da også klares med mus eller joystick. Team Yankee er altså ikke nær så avanceret som "M1 Tank Platoon", men betydeligt mere actionpræget.

Før du skyder, skal du imidlertid være sikker på, at det er en af fjendes tanks! Det lyder måske underligt, men halvdelen af de gange, jeg smadrede en tank, og med et smil over hele 50-øren modtog et radiosignal, der skulle fortælle mig, hvor god jeg var, lød det snarere hen ad: "You jerk, you killed one of ours!". Ak ja, jeg bliver nok kasseret, når jeg skal til session.

Missionernes opbygning grænser til det genia-

le, men når manualen praler med, at man skal gennem over tyve missioner, er det lidt af en overdrivelse. Der er kun fem missioner, som så bliver spillet på forskellige sværhedsgrader. Det ville have været langt bedre med flere missioner.

På trods af de små fejl, er Team Yankee en sjov blanding af action og simulation - med en tung hovedvægt lagt på det første. At det ikke beretter til HIT-Status skyldes de manglende scenarios, og det faktum, at man som regel bare blaster sig igennem det hele. Men who cares - det er jo meget sjovt, og frem for alt - det er TANKen der tæller...

Christian

AMIGA

Kr 449

Det er særdeles smukt lavet! Først når man kommer rigtig tæt på de andre tanks, bliver de en smule kantede at se på. Lyden er lidt sparsom og kunne godt være bedre. Hvis du kan lide action, men godt vil prale med at du spiller en rigtig simulation, så er det her velegnet. Men når det gælder realismen, kan det ikke konkurrere med Micro Prose...

Grafik	84%
Lyd	64%
Gameplay	85%

OVERALL 83%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren.

DEATH TRAP

Anco

Engang var landet lykkeligt. Folk levede fredeligt, kendte ikke til frygt og passede roligt deres kvæg. Men deres glæde varede ikke længe... en ond og mægtig trolmand fik den originale ide at være eneheriker over landet. Og hvad værre er: Det lykkedes ham (det har det aldrig gjort for mig - virkelig unfair).

For at forøge sin magt har han stjålet nogle magiske pergamentruller, som han har gemt rundt omkring i dødbærende labyrinter - strengt bevogtet af onde kreaturer (de er endda hjemmelavede). Ingen, som har prøvet at tilbageerobre dem, har overlevet (bortset fra mig). De som prøvede blev ledt længere og længere ind i labyrinterne og er aldrig kommet tilbage.

Som tiden gik og trolmanden blev stærkere, prøvede mange modige unge mænd at tilbageerobre pergamenterne, men det mislykkedes. Abi, en modig og stærk ung mand, trænet i våbenbrug,

AMIGA

Kr 375

Baggrundsgrafikken er flot og detaljeret og figurerne er også godt animeret. Der er ikke meget musik under spillet - jeg lagde først mærke til det efter to timer. Dog er de få lydeffekter rimelige. Alt i alt et underholdende spil med mange nye features.

Grafik	74%
Lyd	55%
Gameplay	86%

OVERALL 84%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren.

magi og meget andet, tog udfordringen op. Han er landets sidste håb...

Death Trap er et actionpræget arcade adventure. Man har mulighed for at købe ekstra våben såsom fireballs (skydevåben), bats, boomerangs

og andet godt. For eksempel en ven, som hjælper til med at massakrere fjenderne. Denne ven (der har været så uheldig at blive født som fugl) styres af en anden spiller eller computeren og gør spillet endnu bedre. Man kan endda købe ekstra våben til ham!

Der er masser af fælder i de fem levels spillet rummer. Man ser spillet fra siden og heltten kan bevæge sig i alle retninger. Spillet garanterer mange søvnløse nætter da det er utroligt sjovt og indeholder mange muligheder. Det vil tage lang tid før man finder ud af, hvilke våben der er bedst mod de forskellige fjender for slet ikke at tale om de mange fælder, man skal huske.

Dorthe

AMIGA - Et gedigent arcade adventure.





PRINCE OF PERSIA

Domark

Et skæbnsvangert mørke har sænket sig over riget, siden sultanen drog bort for at føre krig mod nabolandet. I sultanens fravær har den onde storvezir Jaffar overtaget magten. Han styrer nu sine undersåtter med en grusomhed, som selv Saddam Hussein ville have svært ved at overgå.

Ind træder du - en uskyldig eventyrer fra et fjernt land. Under dit besøg på sultanens palads forelsker du dig i hans smukke datter - og hun i dig. Men den onde Jaffar har andre planer! Han smider dig i fangehullet, og låser sultanens datter inde i tårnkammeret, hvor han stiller hende over for et frygteligt ultimatum: Gift dig med mig, eller dø!

Hendes eneste håb ligger nu hos dig. Kun hvis du undslipper fra dit fangenskab, kæmper dig vej til prinsessen og vinder det endelige opgør med den onde vezir kan du blive "Prins af Persien".

Spillet består af tre afdelinger: Fangekælderens, paladsets og tårnet, hvor prinsessen sidder og venter på dig. Hver afdeling består af forskellige levels, der byder på både sværdekamp og puzzles - som regel begge dele.

Den første udfordring består i at slippe ud fra fangehullet og finde dit sværd, som vezirens vagter har taget fra dig. Det første er ikke noget problem, for paladsets gulve er meget mønede og faldefærdige. For at finde sværdet skal du først gennem en del kravlen, hoppen og springen, og det er her du første gang opdager, hvad der gør dette spil så specielt: De fantastiske animationer, og den fremragende kontrol du har over din figur. Du bevæger dig på en fantastisk naturof måde, som jeg sjældent har set mage til i noget spil.

Det vrirler med faretruende afsatser, vinde-

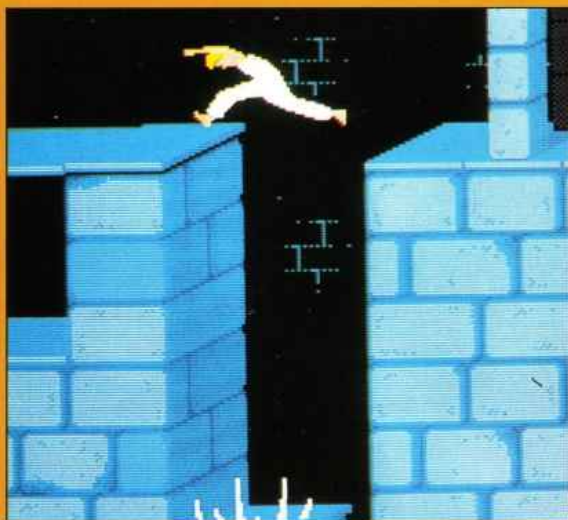


AMIGA - Kan du redde prinsessen fra den onde vezir?

broer, glitterporte, hemmelige kontakter og krigerske vagter. For at komme forbi sidstnævnte skal du bruge dit sværd. Fægte-duellene er meget realistisk udført. Hver gang du parerer et slag, bliver du tvunget lidt tilbage - typisk mod kanten af en afgrund, så det kan godt betale sig at være offensiv!

Mange vil sikkert mene, at gameplayet er frustrerende svært. Det vrirler med drilske puzzles, hvor man skal aktivere hemmelige kontakter, og så storme tilbage inden virkningen aftager. Et enkelt fejltrin på vejen, og man er historie.

Men helt umuligt er det naturligvis ikke! Rundt omkring kan du finde magiske drikke, der giver dig noget af din tabte energi tilbage. Og der er heldigvis også mulighed for at gemme sin position på disketten.



AMIGA - Et skærm billede som dette kan desværre ikke vise de fantastiske animationer.

Men spillet er stadig et nervepirrende kapløb med tiden, og der skal ikke ret mange fejltrin til, før du lige så godt kan begynde forfra. Men se sådan her på det: Du har alt at vinde og intet at tabe - altså lige bortset fra dit liv, prinsessen og hele kongeriget.

Søren

AMIGA

Kr 375

Ligesom "Wings of Fury" er dette spil programmeret af Brøderbund, og der er ingen tvivl om, at dette amerikanske firma er et kæmpe aktiv for Domark. Animationerne er ren tegnefilm, og så gør det knap så meget, at baggrundsgrafikken er udetaljeret og ensformig. Man kan ligetrem se, hvordan hovedpersonen kæmper for at holde balancen, når han står på kanten af en afgrund! Lydeffekterne er effektive, og musikken stemningsfuld. Spillet som sådan er både originalt og udfordrende.

Grafik 93%

Lyd 84%

Gameplay 89%

OVERALL 90%

COMMODORE 64

Prince of Persia kommer desværre ikke til 64'eren.

JAMES POND

Millenium

Hans navn er Pond - James Pond. Hemmelig agent med licens til at blæse bobler. Og det er en egenskab, som han får brug for i dette originale spil fra Millenium.

Pond svømmer rundt i de undersøiske grotter, der vrirler med andre fisk og havdyr. Ikke alle er lige venligt indstillet, men så fanger Pond dem bare i en bobel. Hvis han derpå svømmer ind i boblen, kommer der en bonus-ikon til syne, som han kan samle op for at få ekstra point.

Der er 12 forskellige missioner, som alle skal gennemføres inden for en given tidsfrist:

I den første mission har den onde "Dr. Maybe" fanget en masse uskyldige hummere, som han

har placeret i små bure på havbunden. Pond skal finde nøglerne og befri de stakkels små kræ, inden den fæle dykker fra den lokale fiske-restaurant dukker op.

Anden mission foregår i nærheden af et atomkraftværk. Havbunden er fyldt med radioaktivt affald, og det er op til Pond at evakuere de flinke, forøjedede fisk, inden de muterer og bliver til fæle, farlige fisk. I praksis udføres opgaven ved at svømme hen til dem, og vise dem vej til udgangen - en efter en.

Herefter går turen videre til farvandet under en boreplatform, der i længere tid har ladet olie sive ud i vandet. Men nu må forureningen stoppes - en gang for alle! Pond skal samle dynamitstænger og anbringe dem ved foden af platformen.



AMIGA - En underlig fisk...

SUBBUTEO

Electronic Zoo

Folks forskellige valg af livsstil kan vise sig i de mest underlige afskygninger. Skal man tro på de kilder, så findes der endog en helt speciel Subbuteo-livsstil, der indebærer en helt række regler og love. Folk, der tilhører denne underlige klan, investerer flere tusinde kroner i grøn filt, små plasticmænd, plasticbolde, plasticlys og plastic-trofæer, hvorefter de slæber det hele ind i et lukket rum, stiller grejet på bordet og går igang med at spille en særdeles korrekt fodboldkamp.

"Det skal de vel have lov til," sidder du nu og siger, rystet over min intolerance over for disse individer. Men NEJ! Ikke nok med, at de bruger en masse tid på det, de har god hjælp til også afholdt verdensmesterskaber i deres spil! Tallene viser, at næsten 5 mio. mennesker er med i dette underlige samfund, der er organiseret i 18 europæiske lande. De ender med at oversvømme os! Der bliver ikke filt nok til alle! De laver egne partier, egne skoler... det går helt amok!!!

Nå... skal vi være alvorlige... Subbuteo er altså det mest populære fodboldspil i verden, beregnet for bordplade. Og derfor er det selvfølgelig også blevet presset ned til computerformat.

Efter sigende er det hele meget korrekt opbygget, og efter diverse regler skal man få spillet bolden frem til modstanderens mål, hvorefter den skal bankes ind mellem netmaskerne. Selv om det måske lyder actionpræget, så er det snarere en slags strategispil med mulighed for at placere sine spillere i taktiske stillinger og med betænkningstid, før man aftrykker et skud.

Der er mulighed for at spille mod såvel computer som levende spiller, og kampens varighed kan justeres. Man skiftes så til at skyde til bolden - efter bestemte regler. Man vælger den spiller, der skal skyde, og indstiller styrke og skruet. Det kan nemt ende i nogle pinlige situationer, med spillere der

løber ti meter ved siden af bolden, og fortsætter ud i tilskuerne, og det hele virker i starten noget rodet. Men når (HVIS!) man begynder at forstå reglerne, viser der sig faktisk et spil, der virkelig er fængslen og udfordrende.

Spillet er imidlertid så specielt, at folk der ikke er vilde med taktik og fodbold, eller kender originalen, nok bør kigge før de køber. Jeg kunne nu godt lide det - selv om det absolut ikke ligner Kick Off!

Christian

AMIGA

Kr 375

Banen kan ses fra flere vinkler, men grafikken er noget simpel og grovkornet. Lyden er begrænset til det mest nødvendige, men hvis du er en af jordens 5 mio. Subbuteo-freaks, er spillet selvfølgelig et must. Andre kan sikkert godt undvære det.

Grafik	56%
Lyd	31%
Gameplay	79%

OVERALL 69%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Banen ses fra oven, og grafikken er som følge heraf ret simpel, ligesom lyden nok heller ikke danner grundlag for de store danseoptrin. Men gameplayet er stort og flot, når man har sat sig ind i det. Da det er temmelig specielt, må du nok hellere snuppe en kigger - som vi siger på Vesterbro.

Grafik	52%
Lyd	34%
Gameplay	78%

OVERALL 69%



AMIGA - ikke særlig "stunning"...

Domark

Første spørgsmål til dette spil må være: Hvad mon det der S.T.U.N. står for? Jo, det er forkortelse af "Spread Tunnel Underground Network". Og den Runner, der omtales i titlen, det er dig.

S.T.U.N. Runner, der stammer fra arcadehallernes halvmørke, beskrives som den ultimative top hastighedsudfordring i vektorgrafik. Derfor kan det vel heller ikke undre, at vi i realiteten sidder med en variation over det gode gamle "ræs mod uret" tema. Denne gang er veje og bakker suppleret med tunneler (kør op på siden for at bevare hastigheden), ramper, T-kruds og fjender. Sidstnævnte kan selvfølgelig elimineres ved hjælp af din medbragte laser. Hvis du samler stjerner på vejen, kan du få nogle smart-bombs under vesten. Du kan også flyve over nogle turbo-blokke og derved komme op på noget, der ligger meget nær lysets hastighed.

Dit S.T.U.N. Run strækker sig over 25 levels og det er muligt at begynde både på level 1, level 6 og level 11. Præcis som på de gode arcade-automater. Og det er netop problemet! Alt det der med lyshastighed og ultimativ top hastighedsudfordring er kun teori. På arcademaskinen gik det da pænt hurtigt, men der var det nok heller ikke en 64'er eller en Amiga, som sad og placerede alle de små pixels. Og hvor er underholdningen hene, hvis fornemmelsen af fart er væk? Vi har set det i Hard Drivin', i Afterburner og mange andre steder...

Er S.T.U.N. Runner reduceret til en cykelkur nedad Strøget efter lukketid? Jeg er bange for det. Læs kasserne for de rå facts.

Jakob

AMIGA

Kr 375

Selv om grafikken faktisk er rimelig og ikke alt for hækende, er begrebet fart nærmest ikke-eksisterende. Kun i korte øjeblikke får du lov at føle, at det måske går en LILLE SMULE tæjt. Og hvis du endelig gennemfører et par levels, vil du hurtigt komme til at savne en continue-funktion. Men den har programmøren glemt. Lyden indtager en tilbagetrukket placering for at sige det mildt. Og gameplayet? Det hjælper lidt med laseren, men ville du finde det underholdende at køre Monaco Grand Prix i en indkøbsvogn? Måske, men kun de første 200 meter.

Grafik	71%
Lyd	43%
Gameplay	50%

OVERALL 51%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Programøren af denne version har på et tidligt tidspunkt indset det umulige i konverteringen. Han har prøvet alligevel, blandt andet ved at prioritere hastighed frem for detaljer. Denne fremgangsmåde har betydning for multiload, T-kruds, små steder m.m. og goddag til klumpegrafik. Hvad siger du til lirkantede stjerner? De skal ses! Desværre er det slet ikke nok til at skabe den nødvendige hastighed, og resultatet er endnu mere kedeligt end på Amigaen. Lyd: Små melodier plus hvidt støj.

Grafik	49%
Lyd	53%
Gameplay	33%

OVERALL 36%



C64 - En meget speciel form for fodbold...

AMIGA

Kr 375

Grafikken er farverig, velanimeret og overordentlig nuttet! Spillet åbner til tonerne af en lystig melodi fyldt med samplede gurgel-lyde, og in-game musikken er både sjov og iørefaldende. For eksempel er der en god variation over det kendte Bond-tema. Gameplayet tænger i starten, men missionerne bliver lidt ensformige i længden.

Grafik	84%
Lyd	85%
Gameplay	70%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Det ville være en smal sag at konvertere dette spil til 64'eren, men Millennium har ingen planer om at gøre det.

Senere skal han samle guidbarrer fra et gammelt skibsvrag, indsamle smuglerkostere, hjælpe nogle nødstedte havfruer og så videre. Missionerne lyder forskellige, men i virkeligheden er de alle bygget op efter den samme enkle opskrift: Man skal samle nogle ting op, og flytte dem fra et sted til et andet, inden tiden løber ud. Pond kan kun bære en ting ad gangen, og derfor bliver gameplayet hurtigt et spørgsmål om bare at svømme frem og tilbage.

Det ensformige gameplay opvejes dog af, at spillet er fyldt med morsomme indfald. I nogle missioner er det for eksempel nødvendigt at springe op over havoverfladen for at få fat i et objekt. Men her skal Pond passe på, at han ikke bliver opsnappet af en forbigående rovfugl!

Der er også masser af hemmelige grotter, skjulte bonus'er og genveje til senere levels. Præcis som i Great Giana Sisters, Wonderboy, Apprentice - og de andre spil i denne helt specielle, nuttede genre.

Søren



AMIGA - Hver level har sit eget tema. Her befinder vi os på den uhyggelige kirkegård.



AMIGA - Mellem banerne bliver bilen transporteret rundt af en smilende helikopter!

CAR-VUP

Core Design

Her er så endnu en tilføjelse til det efterhånden enorme udvalg af "nuttede" platformspil. Hovedpersonen er Arnie - ikke Schwarzenegger, men en lille rød folkevogn, som tappert forsøger at rense sin verden fra de ustyrlige "baddies", der pludselig er dukket op over det hele. Manden bag alt dette postyr er Kaptajn Grim, der som navnet antyder er indædt modstander af alt, hvad der er sødt og pænt. Han ville have hadet dette spil!

Car-Vup består af 48 vandret scrollende baner - fordelt på 8 levels, der hver har deres eget "tema" (spøgelse, legetøj, musik osv.). Alle platformene er blevet inficeret med kaptajn Grim's ondskab, og Arnie skal køre henover dem for at gøre dem gode igen. Bilen stopper aldrig, men du kan skifte

retning og hoppe fra den ene platform til den næste.

Af og til falder der bonus-ikoner ned fra himlen, som giver dig ekstra point eller forskellige våben, du kan bruge mod de fjender, der myldrer rundt på platformene. Hvis du er for langsom, kommer der en "turbo-dæmon", som målrettet forfølger dig, indtil du har "renset" det sidste stykke platform, og kan fortsætte til næste bane.

Alt i alt er Car-Vup et behageligt lille spil, som dog har et par skønhedsfejl. For eksempel er det ret irriterende, at Arnie automatisk vender om, når han når enden af en platform. Og at man nogen gange dør uden varsel, fordi der pludselig kommer en fjende frem foran bilen, mens man er midt i et reversibelt hop. Men bortset fra disse tilfældig-

CAPTIVE

Mindscape

I dette nye "Dungeon Master" lignende spil overtager du musestyringen af fire robotter med en tvivlsom mission, der bringer dem hængende rundt i universet.

De er udstyret med hjernechips, modulsloths og selvfølgelig arme, ben, hoveder, brystkasser, hænder og fødder. Nu er det jo bare robotter, så der er ikke noget i vejen for at bytte et par arme eller hoveder, sådan for sjov. Og hvis nu en af

robotterne ved et uheld har fået smadret sine fødder, kan han låne af en af de andre. To robotter med en fod hver er bedre end en robot uden fødder.

Det smarteste er dog at medtage et par ekstra legemsdele, så man hurtigt kan skifte i en nødsituation. De udbrændte rester kan senere repareres i en af de mange butikker. I nogle af dem kan også købes bedre, smukkere og hurtigere robotdele.

Og så er der lige det med våbnene, for selvfølgelig er der en hel del gamle individer på hver planet. Her er det nødvendigt med alternative ideer, for pistoler, rifler og automatvåben introdu-

ceres først langt inde i spillet. Knojern er Okay, men super-hoppeboldene på godt 2 kilo er meget bedre. Men forsigtighed anbefales. Smæk dem ind i en mur, og du får dem tilbage i synet! Stikkontakterne byder også på en alternativ mulighed: stik et par fingre i hulleme og benyt spændingen til at genoplade din robot - eller giv dine modstandere en hurtig gang elektrolyse! Hvis alt fejler, kan man altid gå efter at lure fjenden ind i en døråbning og trykke på "luk"-knappen.

Dette er blot nogle facetter af gameplayet, der til fulde udnytter robot-mulighederne. Du kan købe kortlæggere, genopladere, skjolde, antigravitations-enheder og meget andet godt, lige til at putte i hullet i hovedet.

Manualen er der ikke meget spræl i, men øvelse gør mester. Du vil meget hurtigt blive fanget af Captive, men det vil med garanti vare længe, før du slipper det.

Jakob

AMIGA

Kr 375

Grafikken er helt i top: Overskuelige menuer, vellegnet udstyr, lækre og hurtige baggrunde plus en stor samling originale modstandere med forskellige evner. Lyden er den mod for simpel: Titelmelodi, men herudover kun robotagtige grynt og støn som i en gennemsnitlig pornofilm. Gameplayet er fedt, originalt og godt ud tænkt. Og det er det, der gør udslaget: Captive er et HIT!

Grafik 92%
Lyd 69%
Gameplay 93%

OVERALL 93%

COMMODORE 64

Ingen 64'er-version under opsejling. Desværre.



AMIGA - Et meget spændende spil i stil med Dungeonmaster.



MASTER BLAZER

Rainbow Arts

Master Blazer er et af de spil, man enten elsker eller hader. Opskriften er omtrent så simpel, som den overhovedet kan blive: To spillere, to mål og en bold - så kan du vist godt selv tænke dig til renten.

Men det er alligevel et ret abstrakt spil vi her har med at gøre, for Master Blazer handler hverken om fodbold eller ishockey. Det handler derimod om en behård fremtidssport, der har afløst de meningsløse krige, der plagede jorden i de mere primitive tidsaldrer.

Spillerne kontrollerer hver deres "Rotofail" (et rumfartøj skabt specielt til formålet), og da bolde jo er håbløst forældede spiller de med en "Plas-morb" (en energikugle, der svæver et stykke over banen). Målstolperne er mobile og består ligeledes af ren, fortættet energi...

Men alt det er teori, og gameplayet er slet ikke så indviklet, som ovenstående giver indtryk af. De to spillere drøner rundt på banen i kamp om bolden (lad os bare kalde den det). Når en spiller kommer i nærheden af bolden, opfanges den i Rotofails kraftfelt, og han skyder ved at trykke på skydekappen. Modstanderen gør selvfølgelig alt for at forhindre dette, ved f.eks. at støde hæmningsløst ind i en og forsøge at hive bolden over i sit eget kraftfelt.

Jo større afstand til målet, des flere point får

AMIGA

Kr 375

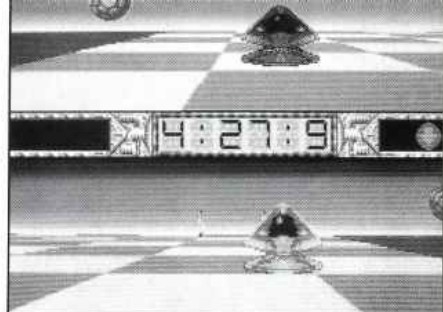
Grafikken kan i hastighed sagtens måle sig med de bedste demoer, og af og til er det næsten for meget af det gode. Det kan godt gå så hurtigt, at man ikke selv kan følge med. Spillet er fantastisk velpræsenteret med nogle intro-sekvenser, der bare skal opleves. Musikken er også fremragende, men under selve kampen må man nøjes med nogle simple spot-effekter. Master Blazer er et meget abstrakt spil, som mange sikkert vil have svært ved at forholde sig til, men som alligevel er et nærmere bekendtskab værd.

Grafik	82%
Lyd	90%
Gameplay	71%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Master Blazer er en konvertering af Lucas Films gamle C64 spil "Ballblazer", som skabte stor røre, da det kom frem for nu mere end fem år siden. Først og fremmest på grund af 3D grafikken, der var noget helt nyt i de dage. Set med nutidige øjne er spillet knap så bemærkelsesværdigt. For et par år siden blev Ballblazer genudgivet som billigspl.



AMIGA - Den hurtige 3D grafik er lige til at blive svimmel af!

man, når man scorer. Vinderen er den, der først får 10 point, eller fører, når tidsfristen udløber.

Problemet med Master Blazer er, at gameplayet til tider godt kan virke lidt tilfældigt og uoverskueligt. Det er ikke altid lige nemt at orientere sig, og risikoen for selvmål er hele tiden til stede.

Til gengæld er spillet fantastisk velpræsenteret. Der er en grafisk instruktion i reglerne, man kan spille mod et andet menneske eller mod ni forskellige androider, man kan deltage i en turnering, man kan more sig med et alternativt racerspil... Rainbow Arts har virkelig gjort meget for at peppe op på det simple gameplay!

Alligevel er det ikke et spil, jeg uforbeholdent vil anbefale. Dertil er det for specielt. Jeg ved godt, det er en dum anmelder-kliche, men den har sjældent været mere relevant end i dette tilfælde, så her er den: Prøv før du køber!

Søren

Z-OUT

Rainbow Arts

Velkommen til endnu en bogstav-leg for folk med kronisk kløe i aftrækker-fingeren! Først kom R-type, dernæst X-Out - og nu er vi altså nået til sidste bogstav i det internationale alfabet. Der skal vist ikke meget fantasi til at gætte, at Z-Out er fortsættelsen til X-Out, og som det vist fremgår af skærbilledet, dækker tilføjelsen over endnu et sidelæns scrolende shoot 'em up. Spillet minder meget om sin forgænger, der i øvrigt selv mindede om sine forgængere. Men sådan er det jo med disse spil...

Som noget nyt er der dog mulighed for at være to spillere på samme tid, og det er som bekendt meget underholdende at slås indbyrdes om de eftertragtede bonus-ikoner. Men den største forbedring ligger nok i våbensystemet, der er usædvanlig fleksibelt.

Våben-butikken i X-Out er afløst af det klassiske system, hvor visse aliens efterlader ekstravåben, når man skyder dem. Og uden dem, kommer man ikke ret langt! Man starter med en nærmest harmløs ærtebøsse, men efterhånden kan man udvide sit fartøj med en lang række nyttige add-ons.

For eksempel er der en drone, der kan monteres på dit rumskib, hvor den på samme tid fungerer som både kanon og skjold - ligesom i R-type. Her er systemet bare langt mere fleksibelt. Ved et tryk på mellemrumstasten kan du sende dronen fremad, hvor den effektivt kan rydde vejen for dig. Og når du kobler den på igen, kan du selv afgøre, om den skal sidde foran eller bagpå dit skib.

En anden nyttig add-on er nogle små satellitter, der kredser om dit rumskib og danner et effektivt skjold. Med cursor-tasterne kan du selv afgøre, hvilken afstand de skal kredse i. I det hele taget er der rig mulighed for selv at tilpasse dine våben efter omgivelserne, og det bliver selvfølgelig ikke mindre imponerende af, at alle ekstravåben har flere "levels".

AMIGA

Kr 295

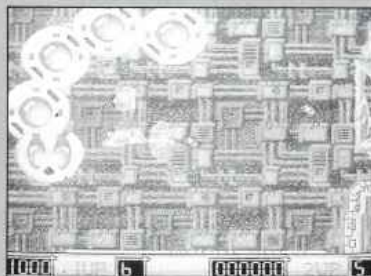
Grafikken er meget flot og afvekslende, selv om den "låner" en del fra tidligere spil. Der er alt lige fra organiske insekt-lignende installationer til hoppende frøer og scenerier der tilsyneladende er hentet lige ud af den klassiske science-fiction film "Alien". Hver bane har sit eget sound-track, der passer glimrende ind i resten af spillet. Med Z-Out har Rainbow Arts endnu engang bevist, at de råder over nogle af verdens mest kompetente Amiga-programmerere.

Grafik	91%
Lyd	90%
Gameplay	87%

OVERALL 89%

COMMODORE 64

Kommer i første omgang kun til Amiga (- og Atari ST).

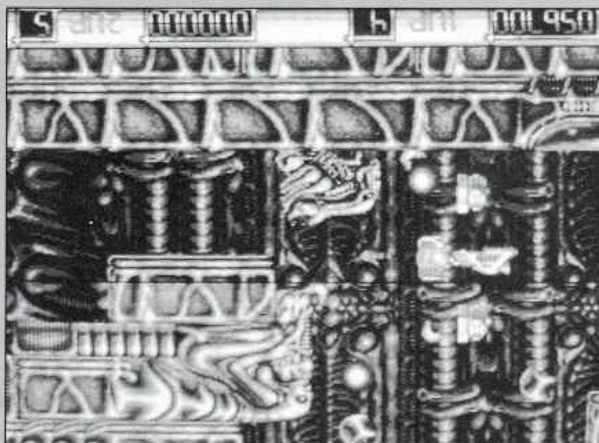


AMIGA - En af de mange drilske end-of-level vogtere.

Hver bane har sin egen visuelle stil, som går igen i den obligatoriske end-of-level vogter. Her har denne bare fået folgeskab af en næsten lige så stor midte-af-level vogter...

Rundt omkring er der hemmelige bonus-felter med ekstra liv og point, så det er en god ide at se sig godt for. For Z-Out er et svært spil, og du får brug for al den hjælp, du kan få!

Søren



AMIGA - Her har grafikeren vist lånt lidt inspiration fra filmen "Alien"...

PERSIAN GULF INFERNO

PERSIAN GULF INFERNO

En boreplatform i den persiske golf bliver besat af terrorister. De har taget gidsler og startet nedtællingen på en atombombe, som bruges til at presse regeringen. Som specialagent har du 30 minutter til at finde igennem en labyrint af gange og trapper på boreplatformen, for at uskadeliggøre terroristerne, redde gidslerne og stopper atombomben.

POSTORDRE:
86-802700

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4
DK-8600 Silkeborg
Fax: 86-800692
Tlf: 86-802700
Giro: 8-66-12-35

SÅDAN BESTILLER DU HOS INTERACTIVISION

Hver mandag til fredag mellem 11.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86-802700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selv om vi selvfølgelig bestræber os på at ekspedere alle ordrer fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro tillægges et gebyr på kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- ialt kr. 45,-.

Bemærk venligst at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for mellemsalg.

DINOWARS

Interaktivt strategi og arkadespil med super animerede actionscener, samt en database med et animeret dinosaur lekaikon. Kæmp mod andre dinosaurer i forskellige urtids landskaber, og flyt dine dinosaurer rundt i den overordnede strategi. Actionscenerne kan slædes fra.

U.S.S.

JOHN YOUNG

En krigsskibssimulation i 1995. Konfrontationer mellem Iran, Irak og USA. Angrib konvojer, jag ubåde, undgå flyangreb, stop tankere, sænk olieplatforme og før krig mod fjendens krigsskibe.

NU
DANSK
MANUAL

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



82%
GRAFIK
COMPUTER

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-



KIND OF MAGIC 2

Super spilsamling med 4 topspil.

TOM OG JERRY 1
Jagten på den forsvundne ost, med masser af overraskelser.

MINI GOLF

Spil den realistiske simulation af det kendte spil, hjemme i dagligstuen.

BEAM

27 baner med strategisk rum-action og kunstig tyngdekraft.

NIGHTDAWN

Erobre modstanderens planet med fjernstyrede robotter.

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-

DINO WARS



NYHED
MED
DATA-
BASE

AMIGA
JOKER
HIT

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

THE SECOND WORLD



PLANET
SIMULA-
TION

MAGIC BYTES

ASM
HIT

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

THE SECOND WORLD

Førteklases fascinerende strategispil om magt, videnskab og politik i fremtiden. I år 2030 må du på en uafhængig planet kæmpe for din verdens fremtid. Vind rigdom og ære i spillet om universets fremtid.

MAGIC BYTES

Kind of Magic 2 (Nightdawn) AMIGA



Second World AMIGA



Persian Gulf Inferno AMIGA

USS John Young AMIGA



Dino Wars AMIGA

GAMES PREVIEW

**Sizzlende varme
spilnyheder - midt i
vinterkulden....**



M.U.D.S.

Voldelige sports-simulationer er det helt store trækplaster for tiden, og det er derfor meget betegnende, at initialerne i Rainbow Arts' nye boldspil står for "Mean Ugly Dirty Sport".

Spillet handler om en science fiction agtig holdsport, hvor de forældede læderbolde for længst er udskiftet med levende frisbees (!)... Spillerne er tidligere straffefanger (altså intet nyt, vel Mølby?), som er blevet lovet frihed, hvis de vinder. Men først skal de lige overleve...

Spillet er mere omfattende, end man umiddelbart kunne fristes til at tro. Man kan nemlig selv vælge, hvilken vinkel man vil se sportsgrenen fra.

Man kan være holdets manager, der skal holde moralen oppe, vælge det rigtige hold, holde styr på økonomien og så videre.

Eller man kan være den arme spiller, der pudiver løs i en sport, hvor alle kneb gælder: inklusive rå vold!

M.U.D.S. skulle være ude til Amigaen, når du læser dette.

THE LAST NINJA 3

Engelske System 3 er uden tvivl det softwarehus, der satser mest på 64'eren i øjeblikket. Og det kan 64'erne prise sig lykkelige over, for selv om System 3 er et lille firma, har det i tidens løb stået for nogle af

tion, mens andre stiller større krav i retning af strategisk tænkning.

Battle Command udkommer i første omgang kun til Amiga og de andre 16-bit maskiner, men Ocean regner med at følge op med 8-bit versioner i løbet af 1991, så også C64-ejere skulle have noget at glæde sig til.

GENGHIS KHAN

Genghis Khan var besat af en gammel legende, der berettede om Mongolernes store fremtid. Der skulle et mirakel til, for at en mand kunne forvandle det det Mongoliet til et mægtigt imperium, der strakte sig fra Kina til Europa. Den unge Genghis Khan var fast besluttet på at levere dette mirakel.

Som bekendt lykkedes drømmen over al forventning, og i dette nye strategispil fra Infogrames får du mulighed for at gøre ham kunsten efter. Du skal sørge for, at dine undersåtter er glade og tilfredse, at skatkammeret er fyldt, og at dine fjender bukker under.

I kamp skal du udmånevne fjendens tropper ved hjælp af dit kavalleri, men militær overmagt er i sig selv ingen garanti for succes. Landet skal regeres med politisk tæft, du skal finde en arving, der kan overtage riget efter din afgang. Måske en prinsesse kan være behjælpelig på det punkt...

Genghis Khan er avanceret simulation for

spillere. Udover at være et strategisk wargame, tager spillet også højde for de "menneskelige" kvaliteter, der kræves af en stor enehersker.

Spillet er udviklet af et japansk firma, og der er flere spil på vej i samme serie. Det første bliver "Bandit Kings of Ancient China".

Udkommer til Amiga i starten af det nye år.

STRIDER II

For et års tid siden udgav US. Gold "Strider" - et jævnt udmærket platformspil med en god portion fjender og en meget ædræst helt, der tappert stred sig gennem alle forhindringer (deraf navnet). Nu kommer den uundgåelige toer, der lige så uundgåeligt kommer til at hedde "Strider II".

Gameplayet er omtrent det samme, men plottet er ændret en anelse. Denne gang er det en bande kidnappere, der må lægge ryg til fjenderollen, og deres håndlangere er fordelt over fem forskellige baner - hver understøttet med en standard end-of-level alien.

Men denne gang er Strider forberedt. Udover sit potente sværd, har han medbragt en laserkanon og når end-of-level monstre bliver for meget af det gode, kan han med et enkelt snuptag ændre skikkelse til en mægtig robot.

historiens allerbedste spil. For eksempel "Myth", men nok ikke mindst klassikeren "The Last Ninja". Der er til dato lavet to spil i den berømte Ninja-serie, og på trods af titlen har ingen af dem været det sidste. For nu er System 3 på vej med endnu to spil i serien om "Den næst-næst-næstsidste Ninja"...

Først kommer "Ninja Re-mix", der er en finpusset udgave af Last Ninja 2. Det eneste nye er, at der er lagt en ny, flottere interseksens ind i programmet, og at musikken er blevet "re-mixet" på alle syv levels.

Den virkelige nyskabelse finder vi i Last Ninja 3, som udkommer om en måneds tid. C64-versionen udkommer kun på cartridge - et sikkert tegn på, at spillet er både større og flottere end begge sine forgængere. System 3 siger da også, at de største forbedringer ligger i grafik og lyd, men samtidig skulle der være masser af nye skurke, der skal bankes - og gåder, der skal løses.

BATTLE COMMAND

Nu kommer den endelige - den længe ventede fortsættelse til Carrier Command. En ny verdenskrig er brudt ud mellem de fattige lande i syd og de rige lande i nord, og Ocean har besluttet, at DU skal deltage i krigen på Nordens side...

Battle Command er som sin forgænger en blanding mellem simulation og action, men hangarskibet er denne gang erstattet med en avanceret tank. Landskabet ses i 3D, komplet med bakker, floder, veje, bygninger og så videre.

Du har et næsten uendeligt arsenal af våben til din rådighed, og du får rigeligt brug for dem alle, hvis spillets 15 missioner skal gennemføres. Nogle missioner er ren ac-



MASTERBLAZER

De rigtig garvede 64'ere, dem der har været med siden tidernes morgen, husker garanteret spillet "Ballblazer" fra et dengang helt nystartet softwarehus ved navn Lucasfilm Games. Spillet satte nye grænser for, hvad der kunne lade sig gøre med 64'ernes grafik. Nu er det Amiga-ejernes tur til at slutte bekendtskab med den specielle 3D opfølver.

Amiga udgaven er blevet døbt "Master Blazer", og udgives af Rainbow Arts. Til ære for nybakte computerejere skal det indskydes, at spillet er et futuristisk boldspil, hvor man drømmer rundt på en 3D bane og slår til en kugle, der helst skal ende i modstanderens mål.

Det er næsten ti år siden den originale version af spillet så dagens lys, så det har været påkrævet med en del forbedringer i gameplayet, for at få spillet til at leve op til tidens krav. Der er for eksempel indlagt en ny træningsmulighed og en timer, hvor man kan være op til otte forskellige spillere. Desuden er der en særlig "racing" mode - plus en masse andre nye features. Udkommer ved juletid til Amigaen.

Masterblazer tegner til at blive et af de spil, man enten elsker eller hader. Det udkommer ved juletid til Amigaen

DRAGON BREED

Activision er ude i store økonomiske vanskeligheder, og derfor har de besluttet, at de fremover kun vil udgive spil til konsollerne. Dragon Breed tegner altså til at blive det gamle spilfirmas sidste computerspil. Snælt!

Spillet er en konvertering af frem's populære arcademaskine, hvor hovedpersonen - den frygtløse Kong Kayas - sidder over skærmen på en slangeagtig drage, der flyver ham gennem seks siddende scrollerende baner. I tilfælde af lefsyge, kan den unge konge stå af dragen, og vandre videre alene - hvilket dog gør ham ekstra sårbar over for de angribende fjender. Kort sagt: shoot'em up for alle pengene!

Spillet er spækket med enorme aliens, som man umiddelbart har svært ved at forestille sig gengivet på en Commodore 64. Men skærm billedet, der faktisk er fra C64-versionen, ser alligevel ganske lovende ud. Lad os under alle omstændigheder håbe på en flot "afskedsgave" fra en af spilbranchens gamle, garvede pionerer.

Dragon Breed kan komme hvert øjeblik til både C64 og Amiga.

WING COMMANDER

Da vores spildaktør første gang blev præsenteret for dette skærm billedet fra "Wing Commander", fremsatte han følgende officielle kommentar: "Wow".

Grafikken ligner mest af alt noget fra en ny Sega arcademaskine, men den er god nok: skærm billedet ER fra Amiga-versionen. Det er det amerikanske firma "Origin" (mest kendt fra Ultima-sagaen), der tilsyneladende har opnået det umulige med Amigaens grafik. Fremmede rumskibe, der først kun lige kan skimtes i det fjerne, tordner kort efter forbi dit cockpitvindue på en så realistisk måde, at du ikke kan lade være med at dukke dig, lover pressemeddelelsen.

Wing Commander er en særdeles actionfyldt rumskibssimulator med fire forskellige rumskibe og mere end 30 missioner. Præsentationen er ren Cinemaware med et overvældende udbud af filmiske sekvenser, soundtracks og animerede "mellem-skærme". Vi har set en PC demoversion, og kunne næsten ikke tro vores egne øjne...

DRAGONS LAIR II

Nu er den gal igen! Prinsesse Daphne er på magisk vis blevet ført tilbage til en ukendt tidssalder af den onde troldmand Mordroc, der vil tvinge hende til at gifte sig med ham. Kun du, den uheldige helt Dirk Daring, kan redde hende.

Det er igen tegnefilms-mageren Don Bluth, der står for grafikken, og vi gætter på, at der stadig ikke er nogen, der har taget sig sammen til at gøre noget ved gameplayet. Men hvis du er fan af de forrige spil i serien kan du roligt glæde dig til denne efterfølger, der usædvanligvis udkommer til Amigaen, FØR den dukker op i arcadehallerne.

Spillet fylder seks disketter, og indeholder godt 50 animerede grafiksekvenser - heraf 14 døds-scener!

Dragons Lair II, med undertitlen "Time Warp", skulle være ude til Amiga, når du læser dette.



Wing Commander lander til Amigaen - engang i løbet af januar, og det er Mindscape, der står for udgivelsen i Europa.

Z-OUT

X-Out bliver af mange anset for det bedste shoot'em up, der er lavet til Amigaen - måske lige med undtagelse af gode gamle Sidewinder. Nu er Rainbow Arts snart klar med en fortsættelse, og ikke noget med "X-

Out 2" - tyskerne er mere originale end som så. Derfor har de valgt at kalde deres nye mega shoot'em up for "Z-Out".

Kort fortalt byder gameplayet på mere af det samme, og det lyder da i grunden slet ikke værre. Butiks-ekspedienten er ganske vist blevet fjernet, men til gengæld er der blevet plads til et overflødighedshorn af grafik, lyd og seje eksplosioner.

Z-Out fra Rainbow Arts skulle efter planen være ude til din Amiga, samtidig med dette blad.

NAVY SEALS

Som du måske har gættet er dette spil fra Ocean en licens over den nye actionfilm med Charlie Sheen og Michael Blehn.

Filmens og spillets titel er navnet på en specialtrænet amerikansk hærsstyrke bestående af fem elitesoldater. En af gruppens helikoptere er blevet skudt ned i den Persiske golf, og fanatiske terrorister har taget piloten som gidsel. En sag for Navy Seals gruppen...

Spillet starter med gruppens landgang i Omans havn. De er kun bevæbnet med håndvåben, og deres ordre går ud på at udføre en heroisk redningsaktion. I første omgang indebærer dette en del nærkampe med terroristerne, hvis våben og kommunikationssystem skal sættes ud af spillet.

Helikopter-piloten bliver reddet, men i mellemtiden finder de fem helte ud af, at terroristerne råder over Stinger missiler, og at de har planer om at skyde amerikanske passagerfly ned. Endnu en mission er påkrævet...

Handlingen i computerversionen udspiles over syv levels, der scroller i forskellige retninger, og gameplayet betegnes som en blanding af platformspil og arcade adventure. Der er lagt særlig stor vægt på grafikken, og personerne skulle være usædvanligt blødt animerede. De er samtidig i stand til at udføre alle mulige akrobatiske krumprings. Desuden forsøger Ocean, at spillet rummer nogle af de mest realistiske eksplosioner, verden endnu har set...

Navy Seals kommer snart til Amiga og C64 (kun cartridge).

NAM 1965-1975

Matthew Stibbe, manden bag "Imperium", er snart klar med en ny avanceret simulation. Denne gang er det Vietnamkrigen, der danner ramme om de strategiske beslutninger.

Der er fem missioner i spillet - de tre er traditionelle wargames, mens du i de to andre skal overleve som præsident for de forenede stater. Ingen af delene er nemt, for programmet tager højde for en lang række faktorer, såsom popularitet, ressourcer, patriotisme osv.

Som præsident (du kan vælge mellem Johnson eller Nixon) må du konstant afveje hensynet til vælgerpopularitet og militær effektivitet. I wargame delen må du slås med det problem, at fjenden i en jungelkrig for en stor delis vedkommende er "usynlig".

Spillet tegner til at blive en meget omfattende historisk simulation, der kan spilles på flere niveauer.

Meget tyder på, at gameplayet bliver mere fremadskridende end i Imperium. Tiden går f.eks. efter det samme system som i "Sim City", og altså ikke i opdelt "turns" som i de fleste wargames. Dette er med til at lægge et ekstra pres på spilleren, der ofte må træffe livsvigtige afgørelser på meget kort tid.

Domark håber at have Amigaversionen klar i slutningen af januar.

CRUISE FOR A CORPSE

Hvis du er fan af "Future Wars" og "Operation Stealth", kan vi glæde dig med, at det næste spil i serien af Cinematique eventyr er på vej.

Handlingen er denne gang henlagt til 1920'erne, og foregår ombord på en flot 3-mastet yacht, der tilhører en græsk rigmand ved navn Niklos Karaboudjan. Du spiller rollen som detektiv Raoul Dussentier (beklæder, men det ER et fransk spil), der af Niklos er blevet inviteret på et luksus krydstogt ombord på omtalte yacht. Du sliger selvfølgelig ja, og ser frem til en tur i sus og dus, hvor du rigtigt skal mænge dig med de riges berømmelser.

Men krydstogtet er knap nok begyndt, før din vært bliver myrdet, og i din ejenskab af detektiv bliver du straks sat til at løse mordet. En svær opgave, der ikke bliver lettere af, at liget på mystisk vis er forsvundet. Morderen befinder sig ombord, og hvem ved, hvem der bliver det næste offer...

Det muse-styrede Cinematique-system er blevet yderligere forbedret, så man nu kan udspørge spillers personer i bedste Agatha Christie stil. Man har desuden mulighed for at overhøre samtaler mellem de ombordværende, hvad der ofte vil forsyne dig med ny information om mordet.

Grafikken er blevet forbedret og forstørret - alle figurene er dobbelt så store som i de to tidligere Cinematique eventyr, og Amigoerne kan glæde sig over, at deres version er udført i 32 farver.

Spillet er ifølge US. Gold baseret på følgende ingredienser: spænding, action, intriger og lidenskab. En lovende recept, må man sige.

Cruise for a Corpse udgives af US. Gold, og Amigaversionen udkommer i første kvartal af 1991.

WRATH OF THE DEMON

Din mission i dette spil går ud på at besejre kongeriget fra en ond demon og dens håndlangere, besejre prinsessen og bringe zere og orden tilbage til riget. Denne opgave vil føre dig gennem huler, moser og templer indtil du kommer til den afgørende udfordring - demonen selv.

Wrath of The Demon er et multi-disk spil fra firmaet bag "Dragon's Lair" og "Space Ace", men vi har da lov at håbe på, at Readysoft har fået plads til lidt mere gameplay denne gang.

Det mest overraskende er nok, at Readysoft har besluttet at udgive spillet til 64'eren, og hvis man skal demne efter billedet overfor (fra C64 versionen), er de sluppet godt fra



DANMARKS STØRSTE UDVALG!

Se også vor annonce side 2-3!



Golden Image er en ny stærk serie Amiga produkter af højeste kvalitet. De lagerføres af Danmarks mest populære Amiga forhandler, Alcotini, som også påtager sig 1 års garanti på eget værksted. Også priserne er yderst konkurrencedygtige, check selv...

GOLDENIMAGE®

DISKDREV

I hele Golden Image serien benyttes udelukkende 100% støjsvage kvalitetsdrev. Alle er forsynet med videreført bus, afbryder og støvklap. 1 års fuld garanti.

MASTER 3A (SENATOR 3A)
3.5" externt, 70 cm kabel.

999,-

MASTER 3A-1D

Flot model med trackdisplay, så man løbende ser hvor læsehovedet er.

1249,-

MASTER 5A

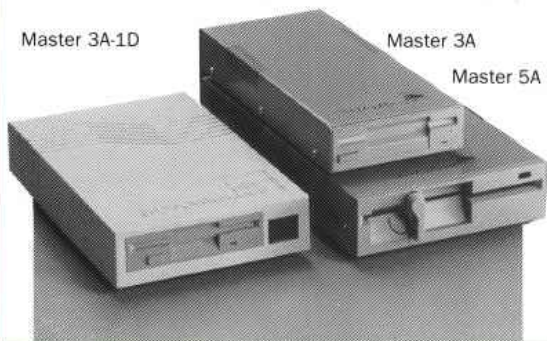
5.25" externt. 100% kompatibel, med egen strømforsyning.

1499,-

Master 3A-1D

Master 3A

Master 5A



MUS

Topkvalitet med microswitcher på tasterne. Holder i mange år... Disse mus blev kåret som de bedste i *COMputer's* store test!



GI-500, før 499,-

NU 299,-

GI-1000, optisk

NU 599,-

Trådløs, før 1499,-

NU 899,-

RAM RC-500, 512 K til A 500

med ur og afbryder.

DANSK manual.

Før 899,- **NU 699,-**

RC-2000

8 Mb RAM kort til A2000. Virkelig topkvalitet med forgyldt stik. Incl. 2 Mb. Kan udvides til 4, 6 eller 8 Mb. Benytter almindelige 1 Mbit chips.

Før 2999,-

NU 2499,-

Ekstra 16 RAM kredse (2Mb) til RC-2000

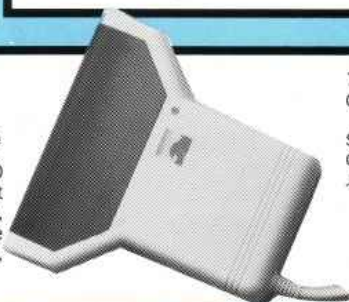
1599,-



HÅNDSCANNER

Incl. det professionelle Touch Up software

Golden Image håndscanneren har en opløsning på 100, 200, 300 eller 400 DPI, og samtidig **64 GRÅTONER!!!!** (ikke 16 som alle andre). Der medfølger et professionelt scanne/redigeringsprogram, som også kan save i IFF, IMG, PCX, IIFF, MAC PAINT format m.m. Det medfølgende scanner- og redigerings software Tuch UP indeholder bl.a. funktioner som: Rotate i grader, Stretch, Compress, Bold, Mask og Outline. Tuch UP kræver mindst 1 Mb.



Tekniske Data:

Opløsning: 100/200/
300/400 DPI
Scanbredde: 105 mm
Gråtoner: 64 i 3 modes
Justering: Ja, lys
og kontrast

2399,-

BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS



COMPU CENTER

Norre Allé 55 8000 Århus C.

Tlf. 86 13 98 22 (Ingen forsendelse.)



**Kvalitet
Tryghed
Produktviden**

**Bestil på tlf. 86 22 06 11
eller på fax: 86 22 06 55**

Vi har Danmarks hurtigste levering!



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms

MANHUNTER: NEW YORK



Press <Return> to move in the direction of the arrow.

Her er anden og sidste del af COMPuters løsning til Sierra Onlines eventyr *Manhunter: New York*. Historien fortsætter med vores hovedperson smidt ud af en natklub...

2. september 2004

Efter mit korte natklubbesøg tog jeg over til automatarkaden, hvor jeg gav mig til at studere opslagstavlen. Kun én seddel fangede min interesse. Nyligt opsat, underskrevet Harvey. Meddelende at "Hun er klar."

Hovedrystende fulgte jeg sporet over i Central Park. Det vil sige: Jeg stoppede lige ved indgangen. Lige foran et skilt med påskriften: "INGEN ADGANG. PARKEN ER MINERET." Det forklarede nok mine to mistænkte snørlede vej gennem det misligholdte grønne helvede. Jeg kaldte sporingen frem igen og studerede nøje de to lovbyrdes rute, før jeg selv begyndte at følge samme vej. Det var svært at omsætte skærmens oversigtskort til den virkelige verdens tre dimensioner. Hvert øjeblik kunne jeg have trådt lidt ved siden af, og BOOM! Men jeg var heldig...

Under en busk langt inde i parken fandt jeg et rustent brækjern, der nok har været brugt under indbruddet. Jeg tog instrumentet med mig og knugede det hårdt, da jeg nåede til vejs ende. En yngre mand lå udstrakt på maven. Helt tydeligt død. Det ene øje var trykket ud af øjenhulen, og tungen dinglende ubrugeligt ned over hagen. Der var tydelige mærker som efter kvælning. I panden var der ridset et groft "p.". Jeg måtte kaste op.

Bagefter undersøgte jeg den døde. Jeg fandt 2 ting af interesse. Et lommearkæde med påskriften "H. Osborne" og en seddel: "Mød Anna kl. 16.30". Endelig fattede jeg, at jeg havde fat i noget. Liget måtte være H. Osborne, og sedlen fra automatarkaden antydede, at fornavnet KUNNE være Harvey. Jeg checkede det i databasen. Bingol! Og så boede han endda lige i nærheden. Men Anna, da? Harveys kone? En hurtig søgning under Anna Osborne gav positivt resultat: Samme adresse. Det var først nu, jeg bemærkede nogle endnu fugtige blodspor på en større kampesten bag liget. Nærmere inspektion afslørede nogle uregelmæssige bogstaver, øjensynligt skrevet af Harvey inden han tog billetten. Et C, 2 O'er og noget der lignede et L men lige så godt kunne være begyndelsen til et D eller et K. Men hvorfor skulle Harvey give sig til at skrive graffiti, dødeligt såret i en mineret park? Et navn? På en morder?

Pludselig passede det hele sammen! P'et i panden stod for Phil, dobbeltagenten fra i går, mens efternavnet måtte være... Cooper? Cook? Databasen godkendte det sidste: Phil Cook, embedsmand med adresse i Empire State Building.

Jeg fulgte det spor først, men det gav ingen ting. Ikke andet end låste døre. Så prøvede jeg Harveys privatadresse. En lejekaseme, ikke meget pænere end mit eget hummer. Døren var åben, så jeg gik lige ind, opfyldt af bange anelser. Intet! Værelset var sparsomt møbleret, beskidt, men alligevel støvsuget for ting af interesse. Alligevel fandt jeg en mystisk nøgle i en indkøbspose. Den passede ikke i døren, så jeg stak den i lommen. Måske en vigtig brik til puslespillet? Det var ikke faldet mig ind at undersøge badeværelset, hvis jeg ikke alligevel skulle derud. Hun havde højst hængt der et par timer, men fluerne var der allerede... Og p'et i panden var ikke til at tage fejl af. Det værste var, at jeg havde set hende i live for ikke ret lang tid siden i natklubben: Anna Osborne havde fulgt sin mand i døden, men ikke frivilligt. Igen med mystiske Phil Cook som aktiv dødshjælper. Jeg forlod skyndsomt lejligheden.

Mit sidste spor var museet. Hovedporten var aflåst og forseglet, men jeg fandt da nogle side-døre, der kun var låst. Heldigvis passede nøglen fra Harveys lejlighed...

Alle udstillingslokalerne var tomme og luften var tung af indestængthed. Mange af rummene var blokerede med elektroniske døre, der heldigvis kunne åbnes med mine nøglekort. Nogen har lagt et spor ud for mig, men hvorfor? Og hvor fører det hen? I første omgang koncentrerer jeg mig bare om at følge sporingen for at finde den sidste tv og måske endda robotten. Der var lige netop nøglekort nok. Øverst oppe stødte jeg på en god, gammeldags bjælkedør, der dog måtte give op overfor mit nyhvervede brækjern.

Det var på det tidspunkt, at dinosaurerne kom stolpende. Jeg kunne høre deres klæder kradshe hen over gulvbæltingen. Selv nu ved jeg ikke, HVAD det var, men det må have været elektronisk. Dinosaurerne uddøde for flere millioner år siden. Jeg skulle tænke hurtigt: Flugt var umulig, så en klar handling var nødvendig. I mangel af bedre viste jeg den min anti-orb-medallion. Godkendt! Jeg følger mig som en rotte i en labyrint: Masser af prøver, men til hvilket formål?

Jeg var kun 10 meter væk, da eksplosionen lød. Da jeg kom ind i lokalet var det hele forbl. Robotten var nærmest væk, og det var mistænkt #3 også. Jeg holdt vejret og foretog en hastig gennemgang af afdødes tøj. Mest blod, men også resultater: Et mystisk datakort stemplet "Modul B" og en underlig tatovering. 3 vandrette rækker

med 5 prikker i hver. Og med nytatoverede krydser over 3 af prikkerne. Jeg er sikker på, at jeg har set mønstret før. Et eller andet sted.

Jeg blev kaldt op af min overordnede orb umiddelbart efter. Igen i dag var det nødvendigt at fuske med navnene. Harvey og Anna Osborne var sikre nok, men hvad med #3? Mon de opdager noget?

Godnat.

3. september 2004

Jeg drømte om Phil Cook i nat. Og om Anna. Jeg så hendes ophovne ansigt for mig igen og igen. Et spørgsmål trænger sig mere og mere på: HVEM HOLDER JEG MED?

Jeg har fået en ny opgave, men også denne ser ud til at have forbindelse til de foregående. En orb er blevet myrdet på Greenwood-kirkegården. På min MAD kunne jeg følge den skyldiges bevægelsesmønstre uden besvær. Der er kun én. Fra kirkegården tager mistænkte ned til en biograf på Times Square. Her foretager han et eller andet på et kontor, før han forlader bygningen igen. Udenfor mødes han med den mystiske signatur, jeg har identificeret som Phil Cook. Sammen bevæger de sig til en pantelåner i downtown, hvor de pludselig forsvinder. Jeg har bange anelser...

Jeg har lige læst min dagbog igennem, og nu ved jeg, hvorfor tatoveringen forekom mig så bekendt! Mønstret stemmer nøje overens med lysesens placering i Trinitatiskirken! Endnu en hemmelig kontaktnordning? Jeg tager derned, før jeg begynder på sagen.

I kirken tændte jeg lysene i overensstemmelse med tatoveringen, og ganske rigtigt: En plade gled til side, afslørende et mærkeligt "Modul A", som jeg selvfølgelig tog med mig. Man er vel detektiv. Der var også nogle symboler, som jeg noterede for en sikkerheds skyld: En davidsstjerne, et kors og noget, jeg ikke ved, hvad forestiller.

Greenwood-kirkegården var ret overgroet, men tilsyneladende ikke helt forladt. En orb var



Press <Return> to move in the direction of the arrow.

◀ spiddet på en jernstang, der var stukket ned i jorden foran en grav. Jeg vidste ikke, at der var grønt slim i dem. Det var egentlig ikke særligt ulækkert, nærmest som i en science-fiction film. Her var klart tale om et eller andet hævmotiv, så jeg checkede inskriptionen på gravstenen: "Tim Jones, 1988-2004. Han døde for sin far." 16 år gammel.

Jeg tog ned på Times Square. Biografen var selvfølgelig nedlagt for længst, men på væggen hang der flere fotos af en dreng, der godt kunne have været Tim Jones. Bag et billede fandt jeg et pengeskab, men jeg savner en kode. Tager i stedet ned til pantelåneren. Måske det kan give mig et spor?

Pantelåneren lå i et meget forfaldent kvarter, men der var tilsyneladende åbent alligevel. Måske fordi døren var faldet ned for længe siden. Bag disken stod en gammel særling. Han sagde ikke noget. Præsenterede mig bare for en bakke med forskellige badges. Endnu en symbolsk test. Heldigvis genkendte jeg de 3 symboler fra Trinitatiskirken. Valgt. Rigtigt? Det tror jeg nu, men lige da jeg havde gjort det, var jeg af en ganske anden opfattelse. Gulvet forsvandt simpelthen under mig. Jeg troede, jeg skulle dø, men i stedet landede jeg bare i et nøgent kæderum. Forhåbentligt lidt nærmere min mistenkte. For enden af rummet var der en dør, et skilt og et billede med en række knapper under. Jeg læste med besvær i det dæmpede lys: "Vær ikke dum, vælg en knap, se på billedet, så overlever du måske."

Jeg er ved at vænne mig til symbolikken. Derfor var denne prøve relativt let. Nogle skryder i sneen formode et omvendt 41. Hvilket bragte mig igennem døren. Til endnu et billede. Ud-hulede græskar, hekse, Allhelgensaften? Den 31. oktober. 1031? Ja! Endnu var kunstquizen ikke forbi. Men med det tredje billede havde det hele taget en matematisk drejning. Jeg må indrømme, at jeg her lukkede øjnene og gættede: 264 førte mig videre. Billede igen. Forhåbentligt det sidste. En vase med nogle grene. Antallet af blade? Nej, for få. Antallet af kviste? Næh... Et skud: Antallet af kviste på de VISE grene! 425? 425!

Bag denne foreløbigt sidste dør ventede der mig en overraskelse. En midaldrende mand lå udstrakt på gulvet. Hæften var rykket af, afslørende en sygelig illa ansigtskul og et efterhånden velkendt "p". "Hany" kunne jeg læse på kortet, før jeg hastede videre. Lige var stadig væk, så Phil måtte være lige i nærheden. Jeg ville efterhånden gerne møde ham.

Efter kort tids søgen stødte jeg på et mandehul, der så ud til at være den eneste udgang herfra. Allerede før jeg fik sat min fod på det nederste af de rustne jerntrin, dumpede en rødskaagget fyr ned til mig. Jeg genkendte ham straks fra pasfotoet i databasen: Phil. Desværre bevæbneth med en grimt udseende daggett. Det var en kort og ulige kamp, men alligevel lykkedes det mig at få nogle gode slag ind. Så mange at Phil flygtede, endda! Eller lå der andre motiver bag hans handlinger? Hvorom alting er, tabte fyren noget... en seddel. Der stod ikke meget på den, men det var nok for mig. 6 tal. 6 tal, der nok kunne skaffe mig adgang til pengeskabet i biografen. Hvis jeg nåede derhen før Phil. Det lykkedes. Og min teori var rigtig. Men jeg blev alligevel UDT skuffet over mit udbytte. En ny note, denne gang med orbskift: UCCUCU. Endnu en kode? Hvorfor?

Først nu kom jeg i tanker om, at jeg ikke havde fået checket Harry i databasen. Efter al sandsynlighed måtte efternavnet være Jones, hvilket gav bonus. Privatadresse: Et sted på Pearl Street. En undersøgelse af hans lejlighed afslørede i første omgang intet unormalt, men da jeg gik grundigere til værks, fandt jeg et "Modul C" gemt i radioen. Hvorfor passer disse moduler?

Og hvad nu? Efter en kort overvejelse besluttede jeg mig for at opøse Phil igen. I Empire State Building. Denne gang var døren åben. Men kontoret var tomt, omend ryddeligt. En moderne dataterminal tiltrak sig min opmærksomhed.

Sådan nogle ser man ikke så tit mere. Jeg tænkte forsøgsvis for strømmen og blev bedt om et kodeord. UCCUCU gjorde underværker, og jeg kom ind i et datanetværk, med oplysninger som jeg ABSOLUT ikke var bestemt til at få indsigt i. Systemet var inddelt i 4 afsnit - Alfa, Beta, Gamma og Delta. Alfa-sektoren drejede sig om fødevarer: "Madreserver: 10%, Næste hest: Brooklyn Nord." Hvis kunne man heste i Brooklyn andet end... Pludselig stod det hele klart for mig: Menneskene er ikke værgen brikker i orbes spil. Kun mad. Hvilket forklarer mine forsvundne venner. Og de små orbs i stakken på Bellevue-hospitalet. Stedet må sim-



pelthen være omdannet til en gigantisk fødeafdeling. For orbs.

Dette forklarer også, hvorfor jeg ikke måtte komme længere ind i hospitalet for vagtrobotten. Her var ting, selv JEG ikke måtte se. Og selv ikke manhunterns er freddede. Jeg må væk! Det var også muligt at styre vagtberedskabet fra terminalen, så jeg fjernede den problematiske robot, der før havde bevogtet døren. Fra "Special services" til "Hall patrol". Jeg kan få brug for det.

Betasektoren gav mig en god ide. Her så jeg en oversigtstegning over en stor rumskibshangar. Måske er det min eneste mulighed: At stjæle et skib og stikke af. Jeg vil aldrig kunne slippe væk til fods. Men hvor er hangaren placeret? En systemmeddelelse gav mig det nødvendige stikord: "Udendelige reparationer fuldført."

Selvfolgeligt Grand Central Station! Det var der, Harvey prøvede at stjæle en robot. Og bagefter var orbsene travlt beskæftiget med at genforsegle det opbrudte vindue. DER må det være. Der er også plads nok. Jeg må til at planlægge min flugt.

Gamma- og Delta-sektoren indeholdt ikke meget af interesse. Overvågningscentral oppe i Frihedsguldingen, men hvad så? De holdt tilsyneladende øje med jorden, og jeg ville flygte ad luftvejen. Jeg forlod stedet igen. Jeg håber ikke, at jeg blev opdaget.

Kort efter blev jeg kontaktet af min overordnede, der gerne ville have en løsning. I dag kunne jeg give ham det rigtige svar: Harry Jones. Jeg var lige ved at skrive Phil Cook, men jeg turde ikke. Den mand går mig på nerverne. Og hvorfor er han ligeglad med hændelserne på Bellevue. Han må kende til det.

4. september 2004

Ait er tabt. Jeg har lige fået dagens mission: "En ukendt person har tiltvunget sig adgang til det interne computersystem. Find ham!"

Jeg checkede sporingen bagefter, og der er ingen tvivl. Jeg blev sporet helt min. Min overordnede ved det nok også: "I morgen overføres du til Chicago," sagde han. Jeg tror, jeg ved, hvad DET betyder. Jeg må væk allerede i dag.

Jeg vil prøve at tage over til Grand Central

Station. Ved ikke, hvornår jeg kommer til at skrive i dagbogen igen...

Der var ingen vagter ved Grand Central Station. Vinduet var svejset til igen, men kobenet hjalp mig indover. Jeg havde gættet rigtigt! Midt i lokalet stod et stort, blåt, kugleformet rumskib af den type, der havde deltaget i invasionen for godt 2 år siden. Heiler ingen vagter her. Landgangsluven var nede, så jeg smuttede ind for at kigge. Kontrollerne virkede ret enkle, men der var ingen strøm på. En form for tændingsnøgle? Næh, kun 4 tomme indstiksslots. Et hurtigt eksperiment viste, at mine moduler passede ind. Det var altså det, de skulle bruges til. Men der manglede et. Det viste sig hurtigt, at det i hvert fald ikke lå HER. Men hvor så? Sikket ikke hos modstandsbevægelsen. På Bellevue-hospitalet, måske?

Et tilfældigt gæst, men det bedste, jeg havde på det tidspunkt. Sprænghullet i hospitalsvæggen var der stadig, men robotten var væk, ganske som jeg havde regnet med. Lige så der stadig. Jeg gik i en stor bue udenom og ind i en lang gang. Her låb jeg desværre lige ind i en orb, der tilkalde en robotvagt. Det lykkedes mig ikke at flygte. Jeg blev smidt ind i et halvmørkt rum, kun oplyst af et glitter højt oppe i den ene væg. Døren var umulig at få op, så jeg flemiede mig langsomt igennem rummet, hen mod lyset. Og fandt jeg ud af - en enorm knoglebunke. Ingen kedtræver, kun svært hvidtskinnende ben. Orbs spiser åbenbart kun kød. Psykologisk nedbrydende, men smart i en anden henseende: Ved at kravle op på knoglebunken kunne jeg komme til at se gennem glitteret.

Det næste er lidt svært for mig at fortælle. Rummet på den anden side af glitteret var en del af en større fabrik. Jeg så kun den sidste del af fremstillingsprocessen, men det var også galt nok: Lig kertes langsomt hen ad et transportbånd. I den anden ende en hastigt roterende sav og en bred tragt. Babymad til små orbs? Jeg sank hårdt. Efter et stykke tid - hvor længe ved jeg ikke - stoppedes transportbåndet og de tilstedeværende orbs og robotter forlod lokalet. Fryften? Det var min eneste chance for flugt, så jeg



bearbejdede glitteret lidt med kobenet og sprang ned i fabrikslokalet. Ved et usandsynligt held fandt jeg et eksemplar af "Modul D" i maskinen. Nu skulle jeg bare ud. Døren var udelukket. For farligt. Eneste anden mulighed var transportbåndet. Lige om måtte komme ind et sted, og hvis de kunne komme ind, måtte jeg også kunne komme UD. Heldigvis kunne transportbåndet sættes i til at køre baglæns, men det tog mig alligevel lang tid at finde en sikker vej væk. Herefter tog jeg hurtigt muligt tilbage til Grand Central Station. Det var allerede sent på eftermiddagen, og tiden var ved at løbe ud for mig.

Heldigvis passede modul D perfekt. Så var det bare om at finde startknappen. Efter flere forsøg lykkedes det. Lysene begyndte at flække, og en alarm gik af sted i bygrunden. Nu måtte der handles hurtigt. Jeg lod tilfældet råde og hamrede på den midterste af 3 store knapper. Landsingsluven lukkede sig med en næppe hørig hvislen. Herefter tændte jeg forsøgsvis for en kontrolmonitor, der dog kun kom med ufor-

ståelige orbeskræder. Et tryk på den venstre knap åbnede en stor lem i væggen af hangaren, og med højre knap lykkedes det endelig at få skibet i luften. De øvrige styregrej var ikke udviklede, bare anderledes, så det lykkedes mig ret hurtigt at flyve - rettere sagt svæve - ud i noget, der viste sig at være et vidstrakt system af underjordiske tunneller. Mine begrænsede evner som luftkaptein tilføjede skibet en hel del stød og slag, men åbenbart ikke mere end det kunne klare. Og endelig fandt jeg ud.

Med skibet svævende roligt over Manhattan prøvede jeg det sidste kontrolgreb. Hvilket gjen-synligt armerede 4 bomber af ukendt kaliber. Jeg bestemte mig til at aflevere en lille hilsen til mine tidligere arbejdsgivere - for sådan betragtede jeg dem nu - før jeg tog flugten.

4 bomber, 4 mål. Efter kort tids overvejelse besluttede jeg mig for Bellevue-hospitalet, Grand Central Station, Empire State Building og Frihedsguldingen, der åbenbart husede et eller andet overvågningsudstyr. Med lidt held ville jeg ikke bare smadre en masse elektronik, men også en hel del orbs.

Det var ikke svært at ramme mine mål, selv om et ukendt orb-skib efter kort tid optog forfølgelsen. Det skad ikke, men prøvede at kvase mig mod flere af de højeste skyskrabere. Jeg havde en mærkelig fornemmelse af, at det MÅTTE være Phil.

Bomberne var langt kraftigere, end jeg havde regnet med. Angrebet kunne meget vel have kostet de fleste orbs livet. Måske skulle jeg slet ikke stikke af alligevel? Der var så meget at bygge op igen. Det var nok derfor, at jeg ikke kunne lade være med at lande foran resterne af Bellevue-hospitalet. Ikke en orb i sigte. Bomberne havde gjort det godt. Jeg kunne ikke lade være med at juble triumferende, selv om jeg følte mig lidt dum bagefter. Sådan noget har jeg ikke gjort i flere år. Det varede ikke længe, før jeg blev mødt af nogle nysgerrige medmennesker. De fik hele historien - uden overdrivelser - og besluttede sig til at hyde mig som en helt. Jeg nød det, især at blive båret i guldstol. Dette var begyndelsen på en ny æra. Med mig som retmæssig regent?

Jeg havde helt glemt det fjendtlige rumskib. Og jeg så det heller ikke, før det var for sent. Det hang helt stille i luften. Aftrykningen af et ukendt våben bødte omgivelserne i et sygeligt lys. Jeg blev ikke ramt, men de andre var knapt så heldige. Det tog ikke mere end en brøkdelen af et sekund for det uhyggelige våben at reducere mine plantage borgere til små bunker knogler. Uden andet end en svag syden og en brændt lugt. Jeg kunne næsten se Phils hæslige ansigt for mig, grinende over mit antiklimaks.

Det var på det tidspunkt, jeg besluttede at gøre det af med den sindssyge morder. Så måtte New York klare sig, som den bedst kunne. Jeg skyndte mig tilbage i flyet, og Phil flygtede mod vest.

Jeg skriver dette midt inde over det, der engang hed USA. Phil fortsætter ufortrødet, men jeg skal nok få fat i ham. Hvor han end tager hen...



(Her slutter så løsningen af Manhunter: New York. Gik du glip af første del, kan du finde den i "Det Nye Computer" nr. 12/90)

ER DU

EN COLOR FREAK.

**Så er her det rigtige
TILBUD!**

**Et FARVE TV
som Amiga monitor
til en pris som DU
IKKE KAN SIGE**

**NEJ TIL...
Mørketonet glas
Fjernbetjening
40 faste kanaler**

**PAL
NTSC, og SECAM ØST**

**AVindgang
AV og AU
indgang på front**

**5 Watt mono
forstærker**

**Kan også lev.
med Tekst TV**

**1 års garanti
2.995,-
incl. moms**

GRAFFITIDATA

Nørreskov Bakke 14 · 8600 Silkeborg
Tlf. 86 82 18 55

Amiga Harddiske

GVP harddiske

GVP Series II harddiske + RAM (0-8MB).

A2000 105MB Quantum LPS.....	7.995,-
A2000 40MB Fujitsu.....	5.595,-
A2000 52MB Quantum LPS.....	4.895,-
A2000 84MB Seagate.....	5.795,-
A2000 40MB Fujitsu.....	4.695,-
A500 52MB Quantum LPS.....	6.395,-
A500 105MB Quantum LPS.....	8.795,-

GVP harddiske kan leveres med 2-8MB RAM.

Trinology 16bit harddiske

A500/A1000 65MB 28ms, AutoPark.....	4.995,-
A500/A1000 44MB Quantum.....	5.895,-
A500/A1000 85MB Quantum.....	7.675,-

I et separat kabinet, plads til ekstra harddisk.

Trinology og Evolution harddiske til A2000 kan også leveres.

Vi har også SyQuest harddiske med udskeftelige plader samt 170MB, 220MB, 330MB og 676MB harddiske.

Kickstart og Workbench 2.0 kan installeres på harddisk. Harddiskene kan leveres med musik data, grafik, PD m.m. efter ønske.

DISK DREV

3.5" NEC1036 drev til A2000 intern.....	795,-
3.5" TEAC disk drev ekstern.....	985,-

Amiga farvet, lyd, lys, gennemført bus og afh.

3.5" Intern drev til A500.....	945,-
3.5" Master 3A-1D m.TrackDisplay.....	1.195,-

3.5" MegaDrive m. bus, afh. og disk..... 1.248,-
Med et MegaDrive kan du have 1520KB pr. disk, næsten dobbelt kapacitet.

SOFTWARE

Professional Page 2.0, Pro. Draw 2.0, The Art Department, Sculpt/Animate 4D, CED Proff.....
Og mange andre originale software pakker til lave priser. Altid kun de nyeste versioner.

BØGER

Amiga System Programmers Guide.....	365,-
Amiga Hardware Reference Manual.....	365,-
Amiga Disk Drives Inside & Out.....	290,-
68000 Prog. Ref. Manual, rev. 6, 370 s. 225,-	
68000 Prog. Ref. Manual, pocket.....	35,-

Amiga RAM Kort

Alle RAM kort er til intern montering. De er med 1MBit chips (hurtige 80ns) og er 100% kompatible med harddiske, Tornado (CPU holder fr) samt 68030 kort.

A500 512KB RAM m. ur og afh.....	495,-
A500 2MB RAM.....	1.995,-
A500 ADRAM m. 512KB.....	1.545,-
A500 ADRAM m. 1MB.....	1.975,-
A500 ADRAM m. 2MB.....	2.475,-
A500 ADRAM m. 4MB.....	3.375,-

ADRAM kan udvides med RAM til 4MB og med et upgrade kort til 6MB.

Både 2MB kortet og ADRAM har ur og Gary adapter. Har du Big Agnus kan du have:

1MB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM	
A2000 GVP 8MB m. 2MB.....	2.295,-
A2000 Supra 8MB m. 4MB.....	3.295,-
A2000 Supra 8MB m. 8MB.....	4.995,-
A2000 2/8MB kort m. 2MB.....	2.495,-
A1000 2/8MB kort m. 2MB.....	2.645,-

Til 2/8MB kort bruges 4Mbit chips (kun 16 stk.) til 8MB RAM. De har mindre strømforbrug og varmeafgivelse end andre 8MB kort og er kun halvt så store. Kompatible med bla. Tornado.

A2000 GVP Hardcard m. 2MB, 3.195,-	
SCSI Series II hardcard med plads til 8MB RAM. Harddisk kan senere monteres.	

Big Agnus 8372A (ved RAM køb)..... 385,-

GVP IMPACT 68030

Komplette GVP 68030 kort med 68882 CoProcessor, lige til at sætte i A2000.

På kortene er monteret 2MByte 32bit RAM og AT harddisk interface. Kan leveres med GVP SCSI interface og Quantum LPS harddiske.

28 MHz	33MHz	50MHz
10.995,-	14.760,-	20.995,-

TORNADO

Med et Tornado kort kan Amiga'en arbejde 2-20 gange hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz 68000 processor og 16KB Cache ram. Det er muligt at placere en 25MHz 68881 matematik processor på kortet. Med afbryder. Perfekt til compiling, grafik, animation m.m.
Tornado til A500/A1000/A2000..... 1.995,-
68881 CoProcessor..... 878,-

VORTEX ATonce

80286 8MHz AT PC kort til A500 intern. Understøtter Amiga's disk drev, mus, joystick, porte, harddisk og ekstra RAM (ikke alle). Komplet med manual og disketter.
Nyeste version med fuld Amiga/PC multitasking. PC software kan køre under Windows 3.0 med op til 4MB RAM. Smart også til A2000.
A500 Vortex ATonce..... 2.895,-

GENLOCKS

Vi kan levere flere professionelle Genlocks, framegrabber, 24-bit grafik kort og andet video udstyr. Bla. Scanlock og VideoMaster. Ring for yderligere oplysninger.

FLICKER FIXERE

A2000 DeinterlaceCard..... 2.895,-
Sony Stereo forstærker til D.I.Card..... 348,-
Komplet A2000 intern kort. Fungerer med bla. overscan, 4096 farver samt 50/60 og 100Hz.

DIVERSE

Virus beskytter til Disk port.....	139,-
Midl Interface.....	398,-
Kickstart omskifter, 1.2/1.3 og 2.0.....	495,-
Golden Image Mouse.....	295,-
Optiske mus, trackballs m.m. -ring.	
Gravis Mousestick. Også harddisk.....	845,-
A2000 Track Display. Også harddisk.....	595,-
VESUV Epprommer m. software.....	850,-
Supra Modem 2400 Baud.....	1.445,-
Supra Modem 2400Z2 intern.....	1.445,-
DigiSmooth 12"x12" tegnebræt.....	3.480,-
Sketch Master 12"x12" tegnebræt.....	3.995,-
Sharp JX100 farvescanner, 200DPI.....	7.595,-
Brother HL-4 Laser, 4 sider/minut.....	12.400,-
Brother HL-4PS Laser. PostScript.....	19.900,-
2MB ram. 11 indbyggede fonts, 4sider/min.	

Vi kan også levere bla. Gameboy og Megadrive.

Få tilsendt gratis Amiga katalog.

Nye Priser hver uge.

Alle priser er incl. 22% moms.

Scanteam

Software og Hardware

Tlf. 86 61 31 77

Alle ugens dage fra kl. 10.00 til kl. 18.30.

Fax: 86 61 49 21 Giro: 7 51 47 27

Mangler du...

GOLEM

SCSI 2 HARDDISKE TIL
A500

- Amiga farvet box, Sokler til 4MB RAM
 - Sokler til Kickstart 2.0 romkredse
 - 16 bits non DMA
 - Fuldt kompatible med accelerator kort
 - Op til 870 KB/SEK
- Vores superhurtige controllers udstyres selvfølgelig med de nye Quantum LPS harddiske
- | | |
|-----------|---------|
| m/ 52 MB | 6.795,- |
| m/ 105 MB | 9.600,- |
| 2 MB RAM | 1.200,- |

512 KB RAMKREDSE

Kan bruges til A590, Minimax, Maximem m.m. incl. RAMTESTPROGRAM
KUN kr. 295,-

MINIMAX 2,0 MB RAM
til A500

Minimax er en intern ramudvidelse til Amiga 500. Den kan udvides i trin af 512 KB, således at man kan starte med 512 KB og senere udvide op til 2,0 MB. Ramudvidelsen har indbygget ur med Batteribackup.
2,0 MB/ 512 KB 795,-
2,0 MB/ 1,0 MB 1.250,-
(incl. Gary adaptor)
2,0 MB/ 1,5 MB 1.580,-
(incl. Gary adaptor)
2,0 MB 1.895,-
incl. Gary- og CPU-adaptor.
Ny Agnus 8372A samt Kickstart 1,3 giver ialt 2,5 MB RAM, hvoraf 1 MB CHIP-MEM. Gl. Agnus giver kun 2,2 MB RAM, men man sparer til gengæld CPU-adaptoren.
1,8 MB 1.695,-
(incl. Gary adaptor)

GOLEM DREV

3.5" eksternt drev
-- STØJSVAGT
-- GENNEMFØRT BUS
-- AFBRYDERKNAP
KUN kr. 895,-

FEBRUAR TILBUD

512 KB ramudvidelse

+

3.5" GOLEM DREV

KUN kr. 1.295,-

Disketter SONY 3,5"

MF250 double sided
MÆRKEVARE AF HØJESTE KVALITET
10 stk. KUN kr. 895,-

512 KB Ramudvidelse
til A500 MED ur, batteribackup, afbryder og ramtestprogram.
KUN kr. 495,-

GOLEM RAM til A2000

incl. RAMTESTPROGRAM
Golems ramudvidelser leveres med sokler til 8 MB RAM, d.v.s. der er ikke brug for dyre SIP-moduler. Du behøver heller ikke at kassere dine gamle ramkredse ved senere udvidelser, idet der benyttes 1 Mbit kredse.
LET INSTALLERING!!
2 MB RAM KUN 2.295,-
4 MB RAM KUN 3.350,-
8 MB RAM KUN 4.995,-

Fat Agnus 8372A

KUN kr. 450,-

Kickstart 1,3

KUN kr. 230,-

SUPER PROGRAM TILBUD

Nyeste, største og kraftigste tipsprogram til Amigaen nogensinde.
Få Amigatops III
Systemkon. III
Garanti II
Amigalotto
Ialt 4 disk og DK-manual.
Samlet normalpris kr. 3.280,-
SAMLET PRIS NU
KUN kr. 495,-

VINOTEKET II

Helt nyt vinkartoteksprogram.
Få orden i din vinsamling.
Pris KUN kr. 495,-

Telefon:
45 50 55 39

RW ELECTRONICS

Alle priser er incl. moms og et års garanti.

Forsendelse pr. efterkrav + 37,-



TRYK PÅ REDAKTIONEN



Nr. 1 - 1991

Februar 1991

Det Nye COMputer

Med et dagligt oplag på over 100.000 må Berlingske Tidende betragtes som et af Danmarks største dagblade. Idag bliver alle artikler skrevet på computer, og sendt direkte ned til trykkeriet på rekordtid. Vi har fulgt en artikelidé til færdig avis.

Af Jakob Sloth og Christian Sparrevohn

Det er klart, at da Berlingske Tidende startede i 1733, var det med et lidt andet udstyr end det, vi finder der idag. Pl. har koncernen over 2300 ansatte og hvis der ikke blev anvendt den nyeste teknologi, ville det være noget nær en umulighed at udføre det kunststykke det er, at sætte den avis sammen på et lille døgn.

Puslespil

Men hvordan går det store puslespil egentlig op? Det ville vi gerne finde ud af, så det var med store forventninger, at Det Nye COMputers udsendinge mødte op.

Efter at have passeret dørvogteren, der udsurgte os om navn, rang og nummer, fandt vi op på anden sal, hvor vi skulle møde vores kontakt, Carsten Gregeren. Og han mødte da også

op... bare for at fortælle os noget om en eller udenlandskorrespondent, der lige skulle have hjælp til et eller andet. "Vi venter," bedyrede vi. Og det fik vi så lov til... en halv times tid. Jo, jo, når Berlingske udtrykker i deres reklamemateriale, at en avis er verdens travleste arbejdsplads, så er der absolut noget om snakken.

Alsidade ATEX

Endelig kom vores travle guide tilbage, og kunne fremvise redaktionens nervetråde: ATEX-terminalerne, der har fundet deres plads på næsten hvert eneste skrivebord i den store bygning. Ialt er det blevet til cirka 180 terminaler, der alle har deres hjerte i en stor CPU med ukendt datakraft (og det er IKKE en ZX-81'eren!).

ATEX er et specielt avisssystem som benyttes af utallige bladhuse verden over. Med dette system er det muligt at samkøre artikler fra alle terminalerne, og sende stoffet ned i trykkeriet på rekordtid. Systemet er utroligt fleksibelt, og for at illustrere det, kunne vi jo passende følge en artikel fra idé til færdig avis.

Kl. 10 finder de første redaktionsmøder sted. Der er et for ud-

land, et for indland osv. Her drøftes gårsdagens avis, og ideer til nye artikler ser dagens lys. Tre kvarter efter mødes gruppelederne for at diskutere avisens samlede indhold, og man begynder at uddele opgaverne til de relevante journalister.

Journalisten går nu hen til en terminal og indtaster sit navn og sin personlige kode. Så vil denne terminal have præcis det udseende og indhold, som han skal bruge, ja endda funktionstasterne er designet netop til ham.

Efterhånden som der er blevet researchet og artiklen skal skrives, ender journalisten med et par tastetryk i tekstbehandlingsafdelingen af ATEX. Det er måske ikke meget mere avanceret end Word Perfect, men det virker!

Den ultimative deadline hedder 22:00, men hvis alle afleverede på dette tidspunkt, ville trykkeri og reproafdelingen slet ikke kunne følge med. Derfor udstyres journalisterne med små deadlines, så stoffet afleveres jævnt fordelt over dagen. At næsten alle journalisterne overskrider disse tidsfrister ses af en intern liste, der ligger i systemet. Her bliver de registreret, når de afleverer, så redaktøren hele tiden kan se, hvor meget af stoffet der er i hus.

Journalisterne bryder ikke selv

artiklen op i spalter; det klares af en lang række parametre, der indsættes af redaktionsafdelingen. De dækker over en endnu længere række koder, som giver systemet informationer om skriftstørrelse, spaltelængde, spalteantal, spaltebredde, skrifttype og andre relevante informationer. Man kan hele tiden se på skærmen, hvordan den færdige avis-artikel kommer til at se ud. Her er det nødvendigt at væbne sig med tålmodighed, men resultatet er ventetiden værd.

Hallo...hallo?

ATEX-terminalerne er glimrende, så længe journalisten arbejder ved sit skrivebord, men hvis han f.eks. befinder sig i på et hotelværelse i Beirut, er monstret ikke handy nok. Derfor bliver journalisterne udstyret med en transportabel maskine, kaldet Tandy 200. Dyret er batteridrevet og for længst udgået af produktion, men det kan lige præcis det, der er brug for. Vægten er - takket være et ultratyndt LCD-display - minimal, maskinen slås ikke ud af lidt bump og stød. Der er hverken diskettedrev eller harddisk, men derimod tre hukommelsesbanke med 14-15 K i hver. Softwaren er indbygget: en simpel tekst behandling, et regneark (ubrugeligt for journalister in action) og vigtigst af alt: et kommunikationsprogram, der udnytter et indbygget 300 baud modem. Når journalisten har skrevet sin artikel, fisker han et kabel op af lommen og slutter Tandy'en til telefonstikket. Nu sendes stoffet hjem til København; måske ikke overvældende hurtigt, men langt nemmere og mere fleksibelt end for eksempel telefax. Er journalisten udstationeret i et land med meget dårlige telefonlinjer, udstyres han med et endnu smartere system, der kan "holde vejret", hvis forbindelsen skulle ryge. På denne måde slipper man for at ringe op igen, hvis der skulle opstå problemer.



Berlingeren ligger lige i nærheden af Rundetårn. Bemærk i øvrigt avisens "officielle" navn. Tungt, ikke?

DISKETTER

SONY · GOLDSTAR · 3M · MICRODISK · NOMANE OSV.

Diskmaster aps er et specialfirma for DISKETTER, DATATAPE, silkestryk på disketter, diskettekopiering. Vi har mere end 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om hvad du skal bruge, og hvor meget du skal ofre – RING TIL OS!!!

PS. VI IMPORTERER DISKETTER OG TAPE FRA 12-15 FABRIKKER OVER HELE KLODEN.

SONY DISKETTER, VERDENS BEDSTE, det har vi papir på!

SONY mærkevare

3.50 MF 10
alm. garanti
i 50 stk. boxe
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **569**

SONY mærkevare

3.50 MF 100
i 10 stk. boxe
LIVSGARANTI
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **652**

SONY PROFF SUPER-C

3.50 MF 250
Verdens bedste fra Sony
Køb 100 og få en gratis
box OG 10 gratis disk
PRIS

TILBUD

i alt **799**

SONY 1.44 MB, 4 typer:

(Tilbud)
SONY NEUTRAL
SONY BACK-UP
SONY ORIGINAL
SONY CLASSIC

TILBUD

11,95
12,95
14,95
16,95

3M

3.50 DS-HD 2 MB	13,95
3.50 DS-HD 2 MB F	15,95
3.50 DS-DD 1 MB	7,45
3.50 DS-DD 1 MB F	8,95
5.25 DS-DD	4,45
5.25 DS-DD F	5,95
5.25 HIGH DENSITY	8,45
5.25 HIGH DENSITY F	9,95

DATA, TAPE & CARTRIDGE

DC 600 A	179,00
DC 600 XLP	229,00
DC 2000	169,00
DC 2080	189,00
DC 2120	189,00
DC 6150	199,00
DC 6250	219,00
DC 6250	298,00
DC 6525	339,00
TK 50	298,00

Ring efter gratis prislister

Lavpristilbud GOLDSTAR

5.25 DSDD 360 KB	2,05
5.25 DSHD 1.2 MB	6,89
3.50 MF2DD 1 MB	5,39
3.50 MF2HD 2 MB	9,85

DISKETTEBOXE, alt i
Vi har 15-20 forskellige.

PRISEXEMPEL:
100 stk. box **49,00**

MICRODISK, kvalitet til lavpris

5.25 DSDD 360 KB	2,49
5.25 DSDD 360 KB H	2,95
5.25 DSHD 1.2 MB	5,95
5.25 DSHD 1.2 MB H	6,95
3.50 2DD 720 KB	5,39
3.50 2DD 720 KB H	5,95
3.50 2HD 1.44 MB	9,95
3.50 2HD 1.44 MB H	10,95

NONAME & NEUTRALE

5.25 DSDD fra	1,99
5.25 DSDD 80 spor fra	2,49
5.25 HIGH DENSITY fra	3,95
3.50 MF-DD fra	3,99
3.50 MF2DD fra	4,79
3.50 MF2HD 1.44 fra	7,95

MANGE TYPER KAN LEVERES
I FARVER. RING FOR INFO

DISKMASTER ApS

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykkefejl og udsolgte varer.
Alle priser er stk.-priser uden moms og beregnet ved 100 stk.



Her ses vores guide sammen med den fikse Tandy 200, en biltelefon og en tom kasse Tuborg

Af og til kan selv dette system være utilstrækkeligt. Forestil dig en journalist på første række ved et stort politisk landsmøde. En taler siger noget ekstremt vigtigt, der bare SKAL til København, og journalisten iler forhastet ud til en mønttelefon for at sende sin artikel. Åh, nej! Kø! Når artiklen endelig er afleveret, smutter journalisten tilbage, bare for at finde ud af, at en anden har taget hans plads, og at han gik glip af den vigtigste tale. Er det er fyreseddel, der vinker forude?

Det er her, mobiltelefonerne kommer ind i billedet. De er ikke helt lette, men med sådan en fyr ville det være nemt nok at sende stoffet uden at rejse sig fra stolen. No problem.

Komplet kommunikation

ATEX-terminalerne bruges ikke kun som små tekstbehandlings-systemer. Små 99% af alle dagblade har Berlingske Tidende abonnement på; Ritzau, der løbende udsender pressemeddel-

ser om alt mellem himmel og helvede. Samme aftale har avisen med amerikanske Associated Press og Independent. Til enhver tid kan journalisterne downloade oplysninger og informationer og frit bruge dem i deres artikler.

Derudover kan de ansatte smertefrit sende elektronisk post til hinanden: skriv en kort besked, angiv modtagerens navn, og computeren klarer resten. Er der "post" til en, blinker et felt med påskriften "BESKED", og meddelelsen kan umiddelbart læses. Heller ikke dette system er indskrænket til kun at fungere in-house. Der kan sendes besked til og fra de små Tandy-maskiner, så journalister får aldrig hjemve.

Det er klart, at skulle medarbejderne altid løbe rundt i huset for at give besked til en eller anden, ville de have endnu mere travlt end de har i forvejen. Godt de har computerne!

Kl. 16 er der et lille redaktionsmøde, hvor man drøfter, hvad der lykkedes, og om der er nogen der har oplagte ting til forsiden. Skal der findes billeder frem fra arkiver? Og hvad skal der på de forskellige sider. Her er det vigtigt, at man tænker sig nøje om. For 1. og 3. sektion skal være lige store, akkurat som 2. og 4. Det kan f.eks. være et problem, når der ikke er så meget erhvervsstof (2. sektion), da det også må medføre en lille 4. sektion. Men det er selvfølgelig hovedsageligt et layout spørgsmål.

Farver og striber

En ting er, at man kan få en masse journalister til at skrive et par gode og spændende artikler. Men hvis ikke der er andre til at få avisen til at se interessant ud, ville der ikke være så mange, der gad at købe den. Den regel kender Berlingske selvfølgelig også, så på deres tegnestue er der altid travlt.

Her står der et par avancerede Macintosh, ladede med McDraw II. Skærmene er meget store (19 tommer), så der virkelig kan kæles for detaljerne.

Mikael er en af de tre fastansatte, der ind imellem bliver afløst af tre andre. Vi forstyrrede ham, mens han sad og lagde sidste hånd på en agurketegning. Den havde han arbejdet på en times tid, for der var ikke meget andet

mindelige politikerfarve til noget, der ligner resultatet af en alt for våd aftan.

Hvis man ændrer forholdene af de tre farver, magenta, gul og cyan med enten negative eller positive procenter, vil resten af billedet lige så stille tåne sig, så de resterende nuancer kommer til at passe perfekt. Mon ikke denne afdeling kan levere nogle sjove indslag til julefrokosterne?

Say cheese...

Nu er det selvfølgelig ikke kun tegninger, det hele handler om. Fotografiet er jo også opfundet, så selvfølgelig er der også udstyr til denne slags billedmateriale.

Her hedder vidundercomputeren TECHNAVIA. Alt billedmateriale fra Reuter og AP kommer ind her, og nu gælder det så om



Et vue ud over redaktionslokalet. Der sker ikke meget lige nu, men klokken er også kun halv to.

at lave den dag.

I grafikafdelingen bliver der ikke kun lavet sjove tegninger, men også diagrammer, og kurver. Arbejdstiden på en tegning varierer utrolig meget, men fra 10 minutter og frem til 2 timer er det mest normale.

Når værket ser ud som det skal, bliver det kørt ud på en printer på 300 dots, så man kan få øje på de små fejl. Man justerer størrelse osv., og så er det hele klar til at blive sendt ned til de store scannere.

Her arbejdes der bogstaveligt på fuld tryk. Der er altid travlt, for der kan ikke ligge mere end 15 billeder på den store rulle, der er hjertet af scanneren. Hvert billede tager ca. 45 minutter at bearbejde, og efter forskellige fiksfakser kommer billedet op på en skærm. Nu er der mulighed for at ændre en nuance, så Poul Schlüter kan få ændret sin kulør fra al-

at få det hele til at passe ind i de mål, som lay-out afdelingen har krævet skal opfyldes. Det foregår efter princippet "skær en hæl og klip en tå", og senere skal højden og bredden ændres.

Også her kan farverne ændres, og også her kan man få en kopi af billedet, så man kan få øje på små ting, der måske ser lidt underlige ud, for så at rette dem.

Selvfølgelig sker der også en rivende udvikling på avisernes computerfront, og det varer ikke mange uger, før Berlingske skifter TECHNAVIA ud til maskiner, der kan lære parametre. Disse kan så, ved hjælp af koder, automatisk justere højden og bredden, dømme om farverne er gode nok, skære unøjagtigheder fra, og spyte det færdige resultat direkte ned til lay-out. Og imens kan operatøren så nyde en kop kaffe, læse de artikler der allerede er færdige, eller sende en sjov besked til sidemanden, der også har underkæben i navlehøjde over hvad HANS maskine kan.



De fleste af avisens illustrationer fremstilles på en Apple med programmet MacDraw. Da vi kom var det agurketid...

Tryk på

Når det hele er blevet lay-out'et, ryger det ned til tryk. Og her er så alle trådene samlet, computeren sender det hele ned til de dyre rotationspresser og under et rimeligt højt støjniveau begynder resultatet af en stresset arbejdsdag endelig at forlade computerens megahukommelse, og komme ud i den form, som vi kender den så godt. Det vil nu være temmelig sent på dagen, før førsteudgaven ligger klar til avisbudende, der leverer morgenunderholdningen til læserne. Og så går der små 8 timer, før klokken atter er 10:00, og man kan tage fat på nye ideer, nyt stof og nye artikelforslag.

Et puslespil for viderekommende

Som det forhåbentlig fremgår temmelig tydeligt, er der virkelig tryk på redaktionen, når dagens udgave af avisen skal produceres. Der er masser af led til at udføre den kæde med det berømte svage led, som alle snakker om. Men med den moderne teknik kan det lade sig gøre at lave en avis med artikler fra hele verden, og ovenikøbet illustrere det hele for ikke



Christian følger interesseret den store billedscanners arbejde.

at gøre det for tørt.

ALT skal passe sammen, for går det galt, går det ikke bare en lille smule galt, men MEGET galt. Bliver alle artikler afleveret på samme tid, bryder systemet sammen. Det er et puslespil for viderekommende, og de store computere har givet mulighed for at lave et langt bedre produkt.

Da avisen kom til Europa omkring 1600, var det fordi der var så mange folk der kunne læse. Dengang blev det hele sat i hånden, når store flybogstaver skulle



Alle billederne til morgendagens avis skal farvejusteres, også denne letpåkledte badenymfe, der desværre ikke kan ses for genskin. Synd!

sættes i rigtig rækkefølge, og ikke før telegrafene kom frem, kunne man lave artikler fra udlandet.

Idag ser det jo altså noget anderledes ud. Og når man kigger på, hvor hurtigt udviklingen er gået på denne front, kan man kun gisne om, hvad vi kommer til at se i fremtiden, når vi hver morgen lunter ud til brevsprækken for at kigge lidt på dagens nyheder...

Definition på en avis

Periodisk udkommende skrift af alment og aktuelt indhold omfattende de vigtigste politiske og sociale efterretninger; oftest i form af dagblad. Avis opstod i Europa ca. 1600, da regelmæssige postruter var etableret og pengeøkonomiens og læsefærdighedens vækst havde skabt et publikum. Forløbere gennem 1500-t. var dels håndskrevne brev-aviser der udviklede sig til egl. abonnements-korrespondancer for fyrster og handelshuse, dels flyveblade som efter bogtrykkerkunstens opfindelse fremkom i løbsalg fra 1490'erne. Den ældste trykte og periodiske avis kendes fra Strasbourg 1690. Den fik hurtigt efterfølgere i det øvrige Europa, bl.a. Anders Bornings Den Danske Mercurius (1666-77, as gennembrud skete ca. 1850-1875 med rotationspressens opfindelse, jernbanernes udbygning samt anlæg af telegraflinier over hele kloden forbundet med et stærkt stigende averteringsbehov og befolkningens øgede købekraft og politiske muligheder.

(FAKTA, Gyldendal, 1988)

Dansk Turist Kidnappet I Sim City

Ferie blev til det værste mareridt

En advarsel er udstedt til alle danske statsborgere på vej til Sim City. Efter at Det Nye Computer havde en artikel om Sim City i januar-udgaven har der været en tiltagende strøm af danskere på vej ind i byen, alle med en ubeskrivelig trang til at genopbygge denne. Dette har medført en voksende anti-sympati for danskere, hos de indfødte som kuliminerede i diverse voldelige aktioner mod vore landsmænd. Blandt disse voldeligheder er kidnapping, også kaldet "Dane-napping" blandt befolkningen.

Jens Hansen, Bagermester, er det sidste eksempel på denne bølge af Sim City-terror.

Kidnapperne kræver hele 32 megabytes Ram til deres nye Amiga

3000 og truer med "slettelse" af Hansen, hvis deres krav ikke bliver opfyldt.

Den danske regering har tilbudt at mødes på halvvejen og har med dette kompromis givet de danske gidsler endnu en chance: "8 megabytes til kidnapperenes Amiga 500"

I skrivende stund er der intet nyt fra terroristerne i Sim City.

Berlingske Tidende spurgte Danmarks udenrigsminister, hvorfor man ikke har accepteret kidnapperenes krav med de 32 megabytes?

Ministeren svar var prompte: "Vi kan ikke give en så stor løsesum, for en 'ST-ejer, som Jens Hansen jo beklageligvis er!'"

Apple introducerer ny Amiga-emulator

Melding fra Apples udstilling i Geneve om et nyt superkort har vakt røre blandt mange computerinteresserede.

Det drejer sig helt konkret om den nye serie Apple-hardware som følger Commodores Amiga op og ifølge salgsrepræsentanterne, på udstillingen, med en 75% nøjagtighed. Dertil en lovnin på at diverse "bugs" på denne emulator vil blive fikset inden slutningen af året.

Som følge af den høje pris (3 gange prisen af Amiga 3000), har salget her i starten været beklageligt lavt!

Forældre Holdt Som Gridsler Af Teenager

Kraver ny joystick eller truer forældre med mulig "slettelse."

Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!! Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!! Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!! Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!! Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!! Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!! Dette er propaganda for Det Nye Computer. Køb det hver måned!!!!



Velkommen til læserbrevkassen, der denne måned indeholder den sædvanlige cocktail af debat, kritik, spørgsmål, tips og skøre indfald...

MAILBOX

Meget seriøs

Det er med stor skuffelse, at jeg efter abonnement på "Amiga Interface" nu må nøjes med "Det Nye COMPUTER". Som seriøs bruger har man en del andre forventninger til et computerblad end dem, der kun bruger deres computer til spil. Nu skal jeg ikke være for hellig, for naturligvis benytter jeg også selv min Amiga til spil, alt andet ville være synd med den maskine. Men der er andet og mere for mig at hente. Lad mig fortælle lidt om mig selv:

Jeg er en 27 år gammel medicinstuderende, der for nærværende er beskæftiget på et videnskabeligt institut på Landbohøjskolen som videnskabelig assistent. På studiet og på arbejdet har jeg stor nytte af min Amiga såvel som PC'ere. Det være sig eksempelvis procesautomation, tal- og databehandling, tekstbehandling og DTP. Og der kan Amigaen nemt opfylde flere af mine behov.

Jeg har en Amiga 2000B med 3MB RAM, 40MB harddisk, PC-AT kort, flickerfixer kort, VGA-kort, high-res monitor, RGB-splitter, eksternt modem og Canon laserprinter på bestilling.

Jeg foreslår for alt i verden ikke, at man lader være med at teste spil eller andet "useriøst"

software - men snarere en uvidelse af det seriøse stof. Skal man være alsidig gør det ikke noget, at man er lidt tykkere end et frimærke.

A. Nonymus

Undskyld, at vi har fået dit navn væk! Det er da ærgeligt, hvis bladet ikke opfylder dine behov. Men man kan ikke gøre alle tilfredse, og vi sigter selvfølgelig på at lave et blad, der appellerer til flertallet. Og ærlig talt - tror du ikke selv, du er en ret atypisk Amiga-ejer? Det er vel de færreste, der har VGA-kort, flickerfixer, RGB-splitter...

Sløseri

Er I ved at blive for store, eller er I bare sløse, fordi I er de eneste? Man kan efterhånden ikke rigtig regne med, at det i løbet af næste blad kommer i - eller at de faste sider kommer i. Sidst var det "Læsermarkedet", der manglede. Det var rart at se, at "PD Special" igen var med på banen - der var åbenbart ikke noget der kunne friste jer sidste måned!?

Med håbet om, at I strammer jer lidt op, siger jeg tak for denne gang!

Afsender

Jo, selv tak! Problemet er, at vi har så meget stof liggende, som venter på at komme i bladet. Det sker, at der kommer noget nyt og vigtigt i sidste øjeblik før deadline, og så er det tit fristende at udskyde en annonceret artikel, der måske ikke har den store nyhedsværdi. Men generelt bør man selvfølgelig trykke de artikler, man på forhånd har annonceret.

Det samme gælder de faste

sider, men her skal du være opmærksom på, at nogle af dem (f.eks. Demo-spalten, quiz'en og et par andre) er "occasional features", som de siger i England. Det er altså ikke meningen, at de skal være med i hvert nummer. Uheldigvis hører hverken "Læsermarked" eller "PD Special" til denne kategori, så her bliver jeg nødt til at give dig ret.

Vi skal prøve at forbedre os!

Spred ordet!

For godt og vel tre år siden solgte jeg min 64'er, fordi jeg ville spare op til en Amiga. Jeg var desværre ikke konsekvent nok med min økonomi, og først nu er drømmen blevet en realitet: En A500 blev det til. Og det er jo godt nok.

Men midt i al idyllen dukker der alligevel nogle problemer op. For det første en udbredt intolerance fra venner og bekendtes side. De tror straks, at jeg synker ned i åndeligt dynd - at jeg er blevet et viljeløst offer for "computernarkomanien"!!

Det skyldes udelukkende, at de ikke selv beskæftiger sig med fænomenet "computere" og aldrig har gjort det. De betragter alle computere som "Pacman-maskiner" og aner ikke, at der med en 16-bit computer er al mulig grundob for seriøst arbejde såsom programmering.

Det lysner dog forude! Jeg har (med held håber jeg) forsøgt at overbevise dem om, at spil heller ikke er et ubetinget onde. Der er efterhånden en del spil, hvor man skal bruge "de små grå" oppe i hovedet. Selv betragter jeg spillet som et led i en udvikling: I starten spiller man, senere arbejder man måske med grafik og musik - for til sidst at begynde at programmere. Det mest ønskelige er vel nok en kombination af de ovennævnte faktorer.

Så hvis der er andre, der har uforstående venner vil jeg blot sige: Oplysning er nøgleordet! Forklar og fortæl dem om computeren og nag en pæl gennem fordommene - det virker!

Søren Vad Møller, Svendborg

Allerførst tillykke: Du har vundet en spilpræmie for dit interessante brev.

Mange menneskers modstand mod computere og ny teknologi bunder i uvidenhed og fordomme. Jeg har selv gjort samme erfaring som dig, og støtter dig 100% i din opfordring: Tag dog venner og bekendte med hjem og vis dem "dyret". Forklar dem, hvad en computer kan bruges til, og vis dem, at spil er andet end zip-zap skydespil som dem, de kender nede fra grillbaren.

Det er i virkeligheden en kæmpe folkeoplysnings opgave, der påhviler alle os "freiste", som allerede har fået øjnene for computerens mangfoldige glæder og muligheder. Spred ordet!

Grafik og gameplay

Vær hilset Søren, Jakob, Christian og hvad I ellers hedder - alle jer, der arbejder på COMpuTer. Jeg har fulgt med i jeres blad lige fra begyndelsen, og har nu besluttet mig til at skrive ind for at fortælle jer, hvad jeg synes om jeres computermagasin.

Jeg er helt vild med det!

For det første synes jeg, at jeres spil anmeldelser for det meste er suverænt gode. De danner et godt billede af, om et spil er værd at købe eller ej. Jeres artikler er også helt i top. I forstår at skrive om ting og emner, der (for det meste) er både spændende og sjove at læse.

Jeg kunne godt tænke mig, at I lavede nogle flere "opsamlings-anmeldelser" som den, I lavede til racerspil. Det kunne f.eks. være med fysiksimulatorer og lignende.

Hvis jeg til slut skal komme med noget negativ kritik, må den angå spil anmeldelserne. Det ER en lille detalje, men derfor skader det vel ikke at nævne det. Nogle gange virker det som om, at spil med et godt gameplay automatisk bliver trukket op i grafik og lyd karaktererne, og omvendt: spil med mindre godt gameplay falder i grafik- og lyd karakterer.

Lars Nielsen, Brønshøj

Vi synes også, at opsamlings-anmeldelser er en god ide, og der er flere på vej - blandt andet en om fysiksimulatorer.

Du har ret i, at der ligger en fælde i, at man lader sig rive med af et spil, og så lader gameplay-karakteren smitte af på bedømmelsen af grafik og lyd. Det er en klassisk anmelderfælde, som vi er opmærksomme på og selvfølgelig prøver at undgå.

Men du skal på den anden side også huske, at et spil godt kan få høje karakterer i f.eks. grafik, selv om grafikken TEKNISK ikke er specielt imponerende. Det er jo lige så meget et spørgsmål om, hvor godt grafikken (eller lyden) passer ind i gameplayet og spillets atmosfære i det hele taget. Man kan altså ikke drage noget skarpt skel mellem grafik/lyd og gameplay. Ethvert spil er en helhed.

KindWords tip

Som ejer af Kind Words tekstbehandling har det ofte irriteret mig, at man kun kan arbejde med et dokument ad gangen. Eller at man skal vente syv lange og syv brede, mens printeren skriver et dokument ud, før man kan gå i gang med et nyt.

Programmererne har ikke taget højde for Amigaens multi-tasking,

Mer' musik

Jeg er en løbsk-køber (ikke abonnent), der med tilbageholdt åndedrag og en del ængstelse har fulgt COMpuTer's udvikling. Ængstelsen skyldes jeres opkøb af "konkurrerende" magasiner. Jeg var alvorligt bange for, at I ville sætte jer tilbage i jeres stole, lægge fødderne op på de rodede skriveborde og så "falde af på den".

Jeg har nu indset, at jeg var helt galt på den (heldigvis), og jeg undskylder for mistilliden! Den var helt uberettiget. I stedet for at skulle købe 2-3 blade om måneden for at få det hele med, kan jeg nu nøjes med at købe et blad (gæst selv hvilket..... nej, ikke Kristeligt Dagblad). Det Nye COMpuTer har jo det hele med! Spændende nyheder, interessante artikler, små tips, hardware tests, softwaretests (spil og proff. programmer), læsermarked, brevkasse osv. osv. Det skal I have tak for!!

Men... (for der er et "men", hø.. hø...) for at det her ikke skal udvikle sig til et "fede-brev", kommer her min "kritik":

Jeg kan godt lide jeres "Gallery", men hvad med at lave det samme med musik og så lave en Top 5 eller Top 10 hver 4. eller 6. måned. I kunne lægge det hele ned på en disk, der så blev udgivet - enten som en regulær PD, eller sammen med et sænummer af bladet. Ja, ja... jeg er godt klar over, at dette nummer så ville blive væsentligt dyrere, men jeg tror faktisk, læserne vil være villige til at betale et sådant initiativ og købe bladet. Jeg har selv flere gange med glæde betalt 75 kr. for et engelsk blad + diskette. Det lokker altså, at der følger en diskette med.

Så jeg mener bare.... Hvis der er råd til det, synes jeg I skulle prøve det.

Mads Kristensen, Dronninglund

Vi ville gerne lave en slags "Gallery" for læsers musik, men problemet er, at man nu engang ikke kan trykke musik i et blad, der som vores består af papir og tryksværløst. Det skulle da lige være i nodeform, men så er vi vist ude på teoriens overbænk...

Din ide med at smække en diskette på forsiden af bladet er heller ikke særlig realistisk. For det første er jeg ikke enig med dig i, at særlig mange læsere ville betale så meget ekstra for at få en disk med. For det andet glemmer du helt, at Det Nye COMpuTer ikke er et Amiga-blad. Hvad skal C64-erne med en Amiga-disk?

Så kunne man selvfølgelig klister et indspillet kassettebånd på forsiden, men igen - det ville nok blive for dyrt for de fleste.

men nu er der hjælp at hente!

Fidusen består simpelthen i at returnere til workbenchen via de gadgets, der er placeret i øverste højre hjørne af menulinjen, men pas på! Det er ikke den forreste række, man skal bruge, men derimod den bageste, hvoraf der kun er ca. 3 mm. synlig for oven. Brug musen til at trykke på den venstre gadget, dette får workbench til at komme til syne. Nu åbnes simpelthen et nyt KindWords vindue ved at benytte den samme ikon, der blev brugt under opstarten. Man kan nu:

1) gå igang med et nyt dokument, mens printeren får smølet sig færdig,

2) Man kan save et dokument og, mens dette gøres, hente et nyt dokument ind, som der frit kan redigeres i, hvorpå man nemt og bekvemt kan overføre tekstblokke fra det ene dokument til det andet blot ved hjælp af redigerings-menuen samt de foran/bagved gadgets, som er beskrevet ovenfor. Eller

3) Fremstilling af sikkerhedskopier, formatering af disketter og CLI-arbejde. Dette kan sag-

tens køre som baggrunds-task, mens man arbejder med et dokument.

Her vil jeg lige indskyde, at man burde kunne returnere til Work-Bench via Ekstra menuen, men denne funktion virker af en eller anden grund ikke på min arbejdskopi, og derfor har jeg nu vænnet mig til at bruge gadgets i stedet for.

Den eneste betingelse for at kunne udføre ovennævnte kunstgreb er, at man har hukommelse nok, idet det er nødvendigt at være indehaver af mindst en megabyte for at kunne arbejde med to dokumenter ad gangen.

Programmet bliver lidt hurtigere at arbejde med, hvis man bruger ARP-kommandoerne og har dem liggende i RAM-disken. Dette kan nemt lægges ind i Startup-sequencen. Kald fra CLI:

Ed s/startup-sequence

Og tilføj derefter følgende linjer før LoadWB kommandoen:

Makedir RAM:c

Copy c RAM:c all quiet

Assign c: RAM:c

Hvis man har en megabyte hukommelse, og man samtidig an-

vender ARP-kommandoerne, er der plads nok til dem alle sammen i RAM-disken, selv om man arbejder med to dokumenter på en gang, men ellers kan man jo nøjes med de mest brugte. Det vil også være en stor fordel at have et ekstra diskdrive.

Holger B. Fink

Som jeg plejer at sige: Tusind tak for tipet! Det er den slags småting, der måske forekommer indlysende for nogen, men som gør livet lettere for hundredevis af andre computerbrugere. Jeg sender dig en spilpræmie i håb om, at det må tilskynde andre til at sende deres små tips og tricks ind til Mailbox!

Utroværdigt?

- Lige et øjeblik!...

Vi her i huset køber gerne spil - EFTER at have læst jeres anmeldelser (som mange andre sikkert). På den måde ved vi som regel, hvad vi investerer i, og til de priser må det være en menneskeret. Helt fint!

Så for nogle måneder siden, i nr. 6-1990, ser vi en flot reklame for fodboldspillet "Italy 1990". Temmelig aktuelt, især for en 9-årig fodbold fanatiker. "Fint" siger mutter. "Så lad os se på det. Der er en test af et af disse VM-spil - ganske vist ved navn Italia 1990 - men mon ikke det er det samme? Nixen-bixen! Ej US. Gold, ej til 64'eren og iøvrigt ret dårligt."

Nu til spørgsmålet: Hvorfor f.... anmelder I ikke Italy 1990 SAMTIDIG med, at I viser en helsides annonce for spillet? Jeg tyder det derhen, at Italy 1990 må være et dåligere spil end Italia 1990. Ellers ville I vel udnytte chancen til også at få købere til jeres sikkert temmelig indtægtsgivende annonce, hvilket vel vil give endnu bedre muligheder i fremtiden. Ingen glider vel reklamerne, hvor der ingen købere er?

Eller måske er årsagen den, at spillet netop er så dårligt, at I med firmaet har en aftale om IKKE at anmelde det i samme nummer som reklamen? Kom lige med et "honest answer"!!

Tommy og mor, Solrød Strand

Som spileredaktør må jeg på det kraftigste tage afstand fra dine beskyldninger, der er grebet ud af luften! For det første er der overhovedet INGEN forbindelse mellem annonceafdelingen og spileredaktionen. Vi aner simpelthen ikke noget om, hvilke annoncer der kommer i og hvornår. Og vi har ingen som helst indflydelse på det.

I det konkrete tilfælde an- ➤

Barsk humor

Jeg har en kommentar til en såkaldt vits i Det Nye Computer nummer 6. Normalt kan jeg godt lide sort humor, men den vits om Erik Gundersen sårer mig, idet jeg har stor respekt for denne sportsmand. Og det tror jeg, at der er mange andre, der også har. Så rent ud sagt: Sikke noget svineri at skrive!

Jesper Meling, Holbæk

Til orientering for nye læsere - Vitsen lød:

- Hvad er det, der siger mæh-mæh ude på speedway banen?

- Det er Erik Gundersen, der er blevet lam.

Selvfølgelig er denne vits ikke udtryk for, at vi har noget som helst imod Erik Gundersen, og jeg har personligt meget svært ved at forstå, at nogen kan føle sig stødt over den slags. Men dit brev er ikke det eneste. Flere andre læsere har klaget over vores sorte humor, og nu har vi taget konsekvensen.

Der er ikke noget ved at fortælle vittigheder, hvis man hele tiden skal tænke på, om man nu også træder nogen over tæerne. Det vil simpelthen blive for tændt og udvandet. På den anden side er vi absolut ikke interesserede i at sårer nogen. Derfor har vi besluttet fremover helt at droppe "Det Vittige Hjørne".

◀ meldte vi Italy 90 så snart vi fik det - og jo, vi gav det en negativ anmeldelse!

Spilannoncer bliver næsten altid bragt en måneds tid før spillet kommer ud i forretningerne, simpelthen fordi spilfirmaerne har opdaget, at det giver den største effekt.

Føljen er altså helt din egen. Det er altid dumt at købe et program med udgangspunkt i en annonce, og hvis du havde ventet på anmeldelsen, var du blevet advaret!

Mange tak

Jeg er en glad Amiga ejer, som godt kunne tænke mig at sige (skrive) et par ting. For det første vil jeg, gennem jer, sende en stor tak til Jan Olesen i Horsens, for hans musetip i nr. 10. Jeg havde akkurat samme problem, så tipet kom som en velsignelse fra himlen (dvs. DNC!). Den eneste kritik er, at hvis man som jeg ikke har den tekniske snilde, og må bede en ven hjælpe sig, så kan man ikke nøjes med 50 øre til loddetin. For mit vedkommende var der en merudgift på to kolde på den lokale...

For det andet vil jeg bede dig, Søren, om at give Christian Sparrevohn et stort smækys fra mig af, fordi han var den direkte årsag til mit køb af TV Sports Basketball. Da jeg ikke selv hører til de højeste (faktisk får jeg ondt i fortænderne, når jeg går ind i skrivebordet), følte jeg straks med Christian på grund af redaktionens tarvelige kommentarer vedrørende anmeldelsen af dette spil. Noget af inspirationen Christian gav mig lå i, at der blev nævnt et "kvindehold" (Charlotte), hvilket desværre

viste sig at være et herrehold. Men i min naivitet havde jeg selvfølgelig håbet og troet på, at det var et kvindehold. For efter kampen plejer man jo at bytte trøjer, og så kan man jo... Men sådan skulle det ikke være. I øvrigt kan du fortælle Christian, at selvsamme hold han tabte til, har jeg lamme-banke-tæsket 133-42!

Men tak for den "levende" måde anmeldelsen var på, som altså fik mig i med begge ben. Og i øvrigt tak til alle jer andre for et altid alsidigt, vellavet blad, som er en stor fornøjelse at læse.

Ronnie Riboe, København

Din tak er hermed givet videre - både til Jan Olesen og til Christian.

Objektivitet efterlyses

Jeg er en nybagt Amiga ejer, som har fulgt den danske computerpresses udvikling gennem mange år. En stor dag var det, da jeg for første gang holdt "Computer" i hånden. Det var et godt og sobert blad med dygtig journalistik. Som månederne gik, blev bladet bedre og bedre. Indholdet var underholdning, vejledning og undervisning.

I et par år holdt det sin fremragende stil, men af uvisse grunde skete der en pludselig omvæltning. Bladet fik et flot design. Der kom flere farver på. Det blev mere tiltrækkende. Det efterlod også en tom fornemmelse, som om det var blevet mindre. En hurtig sammenligning viste dog, at antallet af sider var det samme. Det der var sket var en formindskelse af stof-fet. Resten af bladet var fyldt ud

med smarte kommentarer og kvikke bemærkninger.

Neej, smid ikke mit brev ud. Det jeg vil sige er, at nok har tiden ændret sig. Den gennemsnitlige computer ejer har ændret sig. Behovene har ændret sig. Selvfølgelig skal bladet også følge med udviklingen, men et blad med så kraftigt monopol har visse forpligtelser.

Blandt andet en smule objektivitet - en accept af forskellige holdninger. Jeg vil gerne som eksempel nævne jeres spilmeldelser. De er fulde af originale indfald. De er ligefrem morsomme en gang imellem. Til gengæld opfylder de ikke kravet til en anmeldelse. Efter min mening bør en sådan anmeldelse give et indtryk af, hvad man har med at gøre, så man derefter selv kan tage stilling. Æstetik er ikke noget, der kan defineres som godt eller dårligt - det må være op til den enkelte at afgøre.

Jeg håber, at mit brev bliver opfattet som konstruktiv kritik. Der har været en del debat omkring, hvad et blad som jeres skal indeholde. Jeg mener ikke, at det er et spørgsmål om, hvorvidt der skal være mere eller mindre teknisk stof. Det væsentlige må være, at såvidt indhold som holdning henvender sig til så bred en gruppe som muligt. Jeg vil opfordre læserne til at følge debatten op og give deres mening tilkende.

Esben Jon Jensen, Nykøbing F.

En teoretisk diskussion om æstetisk individualisme vil nok blive for omfattende, men en god anmeldelse skal efter min mening indeholde følgende to hovedingredienser: Beskrivelse og vurdering. Det sidste er lige så vigtigt som det første, og så skader det naturligvis ikke, hvis anmeldelsen samtidig er underholdende skrevet.

En anmeldelse kan imidlertid aldrig være objektiv, for objektivitet eksisterer ikke! Enhver vurdering er udtryk for en personlig stillingtagen. Hvis to anmeldere er uenige om et spil, laver den

ene en "Veto-box" med sin egen mening om spillet. Det må så være op til læseren at bedømme, hvilken anmelders smag, der erfaringsmæssigt ligger hans egen nærmest.

Når jeg siger, at objektivitet ikke eksisterer, skal det naturligvis ikke misforstås derhen, at anmeldere så frit kan slynge om sig med påstande og lade sig rive med af deres egne ubegrundede synspunkter. Man kan jo godt stræbe efter noget, man ikke kan nå. Når man rækker efter stjernerne, får man i det mindste ikke mudder på fingrene!

Nordmænd...

Trykke dere korte leserbrev?? Hvis ja, skulle brevet ha sluttet her. Ikke her, men det det står "??". Ok. For å være sikker på å få navnet mitt i bladet, tar jeg med et par spørgsmål. Dere kan få lov til å skrive navnet mitt med gullbokstaver utenpå bladet, siden jeg er til hjelp for mange andre lesere. Jeg vil helst ha bokstaverne på svart bunn. Here we go:

1. Hvor gammel bliver en Amiga, og hva spiser den?
2. Med Amigaen fikk jeg en beige boks med svart bryter. Er dette harddisk? I tilfelle, hvordan kan jeg bli kvitt den?
3. Kan dere venligst hoppe over dette spørsmålet?
4. Vær så snill?
5. Hva er det beste viruset til Amiga, og hvorfor har jeg ikke fått det?
6. Får man med nøkler til genlock'en?
7. Hvordan lager man hardcas-sette til C64?
8. Jeg har skaffet meg Action Replay, og nå vil jeg forandre ram til 8 megabyte. Jeg klarer ikke å finne adressen?
9. Jeg har laget 21 back-up diskett af Shuffle Puck. Er jeg ille ute?

Odd Arne Brimsøe, Os

SKRIV NU!

Hver måned præsierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vits, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

**MAILBOX
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K**

Så åbner vi atter skatte-
kisten, der som sædvanlig
er fyldt op til randen med
uimodståelige tilbud fra
læseme. God skattejagt!

KØBES

Action Replay ml VI til Commodore 64. Max
300 kr. Spørg efter Morten.
66 491623

C64 båndspil: Pirates, Carrier Command,
USS. John Young, og flysimulator spil. Henven-
delse til Michael.
86 675124

X-modem disk til Multimodem 64. God pris
gives. Herv. Mads.
86 950386

SÆLGES

C64 spil: F16 Combat Pilot og Gunship. Nypris
295 kr. pr. stk. Nu kun 180 kr. pr. stk.
74 562544

C64 model 2, et halvt år gammel, defekt
strømforsyning, perfekt, masser af spil
medfølger. 375 kr.
42 355102

C64 båndspil. Cabel: 50 kr. PSIS: 40 kr.
Championship Wrestling: 40 kr.
42 355102

Amiga brugerprogrammer: EXCELLENCE tekst-
behandling (nypris: 3400 kr) sælges for 1800
kr. PUBLISHER 1000 desktop publishing
(nypris ca. 2000 kr) sælges for 800 kr. AMOS
("Lav dine egne spil") sælges for 300 kr.
FLOW outliner sælges for 300 kr. RUN
SCHOOL 3 (undervisningsprogram til 3 alders-
klasser) sælges for kun 200 kr. Alle er origi-
naler i flot emballage med komplette instruk-
tioner.
86 108107

Amiga Action Replay v. 1.5, ingen defekter. 8
måneders garanti, emballage, dansk og
engelsk manual, se test i COMPUTER nr. 6
1990. Pris: 888 kr. Ring mellem 18-20 på tf:
31 634913

The Final Cartridge III m. dansk manual fra
Mormon Data. 200 kr. Ring mellem 17-19.
36 300745

Commodore 64 (anvendelig men med mindre
fejl) m. transformator og dansk manual. 250
kr. Ring mellem 17-19.
36 300745

Okimate 20 farveprinter til C64/128, modul til
udprintning af farvebilleder, ca. 900 stk. prin-
terpapir, helt nyt printerbånd, 100% OK.
(Nypris: 2500), nu: 1300 kr.
90 485001

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier
er amoralisk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne
kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte!
Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.

C64 med diskette station, 180 disketter,
båndstation, 30 bånd, The Final Cartridge
III, joystick, dansk vejledning, Turbomodul 1.7.
Pris: 2900 kr
86 441468

C64 med diskette station, 2 joysticks,
båndstation, ca. 250 spil. Pris: 3500 kr. Herv.
Dan efter 17.
31 199179



Amiga assembler source koder. Mange
forskellige, blandt andet: Vectorballs, Sinuss-
roll, Bobrutine, Peakmetre, 3D stjerner,
Billeder Fx og 3D vektorgrafik. Ingen piratkopi-
er. Hver disk indeholder ca. 30 koder. Pris incl.
disk og porto: 50 kr. pr. stk
74 579275

C64 disk: Super Oswald, World games og 4X4
Off road Racing. Pris pr. stk. 60 kr. Samlet
150 kr. Inc. porto.
97 429657

C64 disk: GEOS desktop 1.5 + brugervejled-
ning (engelsk), brugt få gange. (Nypris: ca.
700 kr), pris: 350 kr. incl. porto.
97 429657

Jeg har løsningen til Larry III. Sidder du fast,
så ring og få hjælp. Hele løsningen, udførlig
med alle kommandoer, kr. 25. Spørg efter
Rasmus.
62 613980

Originale Amigaspil sælges billigt. Ring og hør
nærmere.
62 572293

C64 båndspil: World Cup Carnival, Winter
Games, Ghostbusters - 100 kr. LA. Swat, Nin-
ja, Cosmic Convoy, City Fighter - 50 kr. Disk:
Sim City - 250 kr.
97 352838

NINTENDO: Mario Bros og Popeye - begge Eu-
ropæiske versioner. Sælges for 50 kr. stykket.
Spørg efter Espen.
53 676205

PC 1 med sort/hvid mono monitor, et tekstbe-
handlingsprogram, 1 år gammel med engelsk
og dansk manual. (Nypris: 6000 kr.). Sælges
for 4500 kr.
53 648107

C64 DISK: Pipe Mania, Stealth Fighter, Soko
Ban, Ghoulis & Ghosts, AMC, Turbo Outrun,
Strike Fleet, Typhoon of Steel, The Spy who
Loved me, Atomix, Black Tiger, Strider, Forgotten
Worlds, Fast Break, Blue Angels, Deliver-
ance, Super Wonderboy, Crackdown, Thunder
Blade. Priser fra KUN 75 kr.
86 108107

C64: Programmers Reference Guide. Meget
velholdt. 125 kr. Herv. Flemming.
74 543756

Okimate 20 printer (farve) incl. papir,
farvebånd, printerkabel og dv. disketter.
Sælges for 1500 kr. Ca. 15 måneder gammel
- kun brugt få gange. Spørg efter Anders. Ring
mellem 18-22, bedst mandag og tirsdag.
98 483444

MIDI interface. In-Out. 1.5 meter langt kabel.
Helt nyt. OK. (Købspris: 500 kr.), sælges for
250 kr.
86 483463

C64: The Final Cartridge II modul. Som nyt
med alle manualer. Pris: 200 kr. Org. båndspil
fra 30 kr. Billigspil fra 15 kr. Ring hverdage
mellem 15-20.
98 180368

C64 med båndstation, spil, joystick, musik
cartridge. 10 måneder gammel. Pris: 1000 kr.
43 547971

Alcotini stereo sound sampler til Amiga
500/2000 + mikrofon og kabler. Sælges for
750 kr.
86 467462

C64 disk: Rocket Ranger, Space Harrier 2,
California Games. De er alle i meget fin stand.
Vi snakker om prisen.
86 293156

C64 bånd: Shinobi og Ninja Warriors. Pr. stk.
70 kr. Begge for kun 100 kr.
86 293156

C64 med diskette station, båndstation, 12
båndspil, to diskspil, The final cartridge, Copy
2000, Joystick, original justerbånd, game-
mager, 60-70 disketter. Samlet pris: 2000 kr.
42 385458

ATARI ST: Night Breed, Test Drive, Chuck Ye-
agers Advanced Flight Trainer, Simulacra, Castle
Master, Fire Brigade, Klax, Licence to Kill, Bar-
barian II, Star Wars, Rotox, Projectyle, MIG 29,
Plotting, Sly Spy Secret Agent. Alle spil er origi-
nale i fin stand med instruktioner. Sælges for
under halv pris!
86 108107

C64 med diskette station og disketter, joy-
stick, båndoptager med 7 bånd, Epyx fastload,
reset knap og 3 bøger. I god stand. Pris 2500
kr. Herv. Henrik mellem 17-20.
75 140210

C64 bøger fra Data Becker. Grafikbogen C64 -
150 kr. Eventyrbogen C64 - 150 kr. CAD Bo-
gen - 180 kr. Alle er meget velholdte. Herv.
Flemming.
74 543756

A2000's IBM/PC kort. Dos 3.3/4.0. Tekstbe-
handling, regneark, grafikprogram og mere.
Div. manualer. Incl. 5 1/4" drev (og evt. 3
1/2" til Amiga og PC).
45 766745

C64: Taito Coin-up collection disk (150 kr).
Vikings disk (50 kr). Herv. Morten efter 18.
65 932735

Bøger sælges: Open Access II (200 kr), Basic
hånd-hærebog (100 kr), Turbo på C64 (70 kr),
Måling på C64 (70 kr), C64 Games Book (50
kr), Call (100 kr), Fremtiden er Fortiden (70
kr), Dus med C64 (50 kr). Herv. Morten efter
18.
65 932735

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende
gratis annonce under (sæt X):
Køb .. Salg .. Bytte .. Op-
slagstavlen
Tekst:

Telefon-nummer:

Send kuponen snarest til: Det Nye
COMputer, "Læsermarked",
St. Kongensgade 72, 1264
København K.

C64: Demoer sælges, mange forskellige. Pris
pr. disk (incl. disk): 15 kr. Herv. Morten efter
18.
65 932735

Lidt brugt stereo sound sampler. Cirka 1 md.
gammel, incl. kabel, stik, DK manual samt pro-
gramdisk (Perfect S. v2.2). Alt sammen velfun-
gerende til Amiga. Pris: 4500 kr. Ring og
spørg efter Jan - helst aften.
31 564290

BYTTES

Haves: Loom og Pirates. Ønskes: Larry III eller
Indiana Jones III adv. Kun originaler. Herv.
Peer.
53 634342

C64 båndspil. Haves: Batman the Movie, U-
cance to Kill. Ønskes: Microprose Soccer, Un-
touchables, Rick Dangerous. Træffes kun 17-
18 torsdag. Kun originale spil byttes!
86 351309

OPSLAGSTAVLEN

Jeg har mange brevenner - ingen i Danmark.
Jeg ønsker brevenner for bytte av programmer
og ideer. Skriv til: Arne Løylund, Bydalsløylen
8, N-4628 Kristiansand, NORGE.

C64/128 klub søger nye medlemmer. Der vil
blive sendt klubmeddelelser ud + disketter vil
gå rundt. Skriv til: Gert Winther, Adalsparkvej
23, 3tv, 2970 Hørsholm. Eller ring på 42
863761 - eller på:
42 867967

Hjælp til Zak MacKracken, Indiana Jones III,
Loom, Hillsfar, Champions of Krynn, Keef the
Thief, Time and Magic, Future Wars, Ring til
Henrik efter 16 og hør nærmere.
98 648219

Kings Quest III. Jeg kan ikke finde "empty jar".
Please ring til Thorbjørn, hvis du ved, hvor den
er. Måske kan jeg hjælpe dig videre i andre ad-
ventures.
97 985605

Lær at programmere maskinkode på Amiga.
Lær og billigt. Ring og hør nærmere. Herv.
Kasper.
86 963872

FI-IT. Vi er en demogruppe på både C64 og
Amiga. Vi søger nye medlemmer. Ingen sær-
lige krav. Spørg efter Sune V3.129
75 771068

Amiga-freaks fra hele verden!!! Skriv på
engelsk, norsk eller dansk. Skriv til: Lars Løf-
green, Vangemandsvej 1, 3400 Hillerød, Dan-
mark. ELLER: Stenbjørn Pehrsson, Fiskemester-
vej 2, 3400 Hillerød, Danmark.

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye COMputers Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk #1 (6/88)

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk #2 (7/8-88)

(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristinolla, HbHill.anim, gauge)

PD-disk #3 (9/88)

(Comm, Obase, BBSlist, TagBBS, Amigazer, Packit)

PD-disk #4 (10/88)

(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMOition, LED, Melt, DK, Pani, GOMF1.0, flip, Wiredemo, Psound, lyd)

PD-disk #5 (11/88)

(Bird.anim, boinglight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk #6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFix)

PD-disk #7 (1/89)

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk #8 (3/89)

(Microspell, Amigamonitor, WBoolors, IconsBlitz, Diodead, Wavesroll, Music, Wavefont, Sunmouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-disk #9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, Tinyclock, Worms)

PD-disk #10 (6/89)

(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlender, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk #11 (7/8-89)

(Cowboys, Dial, readBB, WhiteBB, PrTXT, NewZap, OMGPX.cmd, nofastmem, Faw)

PD-disk #12

(Vcheck, Bankn, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)

PD-disk #13 (11/89)

(RSLClock, SiliCON, If2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

PD-disk #14

(Breakout, Vc, Rainbow, Missile, 3D-Arm, Sounds, DietAid, Hyperbase, Speechtoy)

PD-disk #14a (2/90)

(HandSnake, Auxhandler, Units, SetFonts, PopCil, DiskSolve, Expose, MED)

PD-disk #15 (3/90)

(Machil, Toomuch3D, Slotsar, Towers, 15)

PD-disk #16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDitUtil, Label-print, Plasma, Amigo, Forever, BootIntro)

PD-disk #17 (6/90)

(Gprint, PowerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbi3D, SceneGenDemo)

PD-disk #18 (7/8-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, CkClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk #19 (10/90)

(Car, Show, Virushunter, Cassell, Helper, Whatts, PPSHOW, Roses)

PD-disk #20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, SysInfo)

PD-disk #21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, KeyMenu)

PD-disk #22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starblinker, FutureCar)

PD-disk #23 a (2/91)

(A64 package (en Commodore 64-emulator))

PD-disk #23 b (2/91)

(Formater, keypadEd, Menu, Pcopy, PowerLogos, Yawn, Artmuseum, Daz)

Marker de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Påregn ca 14 dages leveringstid.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

ATonce - A-500 PC-emulator (80286)	ring
512 K ram udvidelse m. ur og afbryder	585,00
512 K ram udvidelse til A-1000	150,00
1.8 MB ramudv. m. ur og afbryder - 512K mont.	1040,00
1.8 MB ramudv. m. ur og afbryder - 1.8 M	2000,00
3.5" Golem Diskdrev med trackdisplay	1025,00
5.25" 3-State/ea. Diskdrev m. bus & afbry.	895,00
5.25" 3-State/ea. Diskdrev 40/80 bus afbry.	1145,00
Eprombrænder, Golem	1705,00
Kickstart omskifter (ROM-ROM), 2 sys.	155,00
Turbo Mus til Amiga 345.00 Jin Mouse	295,00
Bootskælder DFO-DF1 (2)	85,00
DF0-1-2 130.00 DFO-1-2-3, mek.	180,00
Støvlig til A-500 i klar plastik	45,00
Multiplayenkabel, A-500/A-500 el. A-1000	130,00
Amiga Action Replay v. 2	995,00
Synco Express II	565,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	285,00
Firepower, elektronisk autofire 1-Joystick	170,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder - REX Goliath	590,00
Printerkabel Userport-Centronics	115,00
Støvlig til C-64 i lægget plast	95,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål	ring
Star LC 20, 9 nål	1945,00
Goldstar PT-160 M, 9 nål	1495,00

Disketter:

	pr. stk.	pr. 100 stk.
5.25" DSDD NN	2,90	261,00
5.25" HD NN, 1.2 MB	6,00	540,00
3.5" DSDD NN	5,50	495,00
3.5" DSDD NN Kao, farvede	7,50	675,00
3.5" HD NN, 1.44 MB	11,75	1057,50

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	65,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Turbo 2 Super Quick Gun, autofire	105,00
Competition Pro 5000, Joystick	145,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	225,00
Pro Competition 9000, Joystick	160,00
The Arcade Joystick	195,00
Musemåtte, normal 70.00 Super	90,00
Multimeter Exacta 3800 G	325,00

Forbehold for prisændringer
Forhandlere søges. Importør af varer fra
GOLEM - REX - VESALIA - 3-Stat

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97
Ma - Fr: 12 - 18 Lø, lukket

AMIGA TILBUD:

RAM-Udvidelse

512KB indbygget m.
ur & batteri backup.
kr. 650,-

3.5" Diskdrev

m, afbr. bus, støvklap,
ingen støj.
kr. 950,-

Gary-adaptor

til A580
kr. 285,-

Priser incl. moms og
12 mdr. garanti.
Henv. efter 16.30 på
TLF: 86 48 53 46

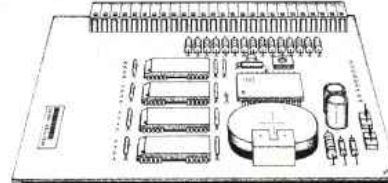
UNDSKYLD PRISEN !!

MEN IMENS ALGOTINI, CPU OG DE ANDRE STORE HAR TRAVLT MED AT LAVE STORE FLOTTE ANNONCER, SOM DU I SIDSTE ENDE BETALER FOR, BRUGER VI ISTEDET TIDEN PÅ AT DRØNE AFSTED, SÅ VI KAN SKAFFE VORE KUNDER

danmarks laveste priser på AMIGA RAM KORT

KVALITETEN ER HELT I TOP! SOM DE ENESTE KORT PÅ MARKEDET, ANVENDER MICRO RAM SURFACE MOUNT TEKNOLOGIEN. MINDRE KOMPONENTER, FÆRRE FEJL. MICRO RAM ER PRODUKERET OG TESTET I DANMARK, IKKE I TAIWAN! MEN OK, HVIS DU HELLERE VIL BETALE MERE FOR MINDRE SÅ RING TIL EN AF DE STORE... OG BETAL DERES ANNONCER. HOS OS KØBER DU RAM!

GARANTI
DER KØBES 1 ÅRS FULD GARANTI PÅ ALT!



ÅBEN
BESTIL PÅ TELEFONEN!
MAV-FRE 10.00-19.00

MICRO RAM® 2MB

- * TIL AMIGA 500
- * 512 KB MONTERET SOM STANDARD
- * DØBLER FOR VEDRUGERE 1.5 MB
- * IKK. REAL TIME CLOCK
- * BATTERIBACKUP
- * IKK. AFBRYDER

kr. 695

MICRO RAM® 512

- * 512 KB TIL AMIGA 500
- * HJOTTE MINDSTE KORT: 5x9 cm.
- * IKK. REAL TIME CLOCK
- * BATTERIBACKUP
- * IKK. AFBRYDER

kr. 475

RAM KREDSE 512 KB

- ER DU EN AF DE UHJELDIGE, DER HAR KØBT EN RAMUDVIDELSE, DER HAR SÅ DÅRLIG, AT DER KAN VÆRE RÅD TIL 512KB? GIB CHANCEN OG FULD SKOLEKURS MED SUPER BILLIG RAM!
- * DÅBLER BLA. TIL MINIMUM, MAXIMUM
- 1 SET (512KB) KR 250
- 2 SET (1MB) KR 290
- 3 SET (1.5MB) KR 227
- (PRIS PR. SET)

DER TILVER GAVN I GADEN SÅ RING INDEN ALT ER FLÅET VÆK! TLF NR:

59 44 50 80

3H DESIGN

Navn _____
Adresse _____
Postnr. _____ By _____

Jeg har indbetalt beløbet, O Girokonto nr. 971 1600
Kr. _____ på: O Vedlagt i check
Ab. nr. _____ O Dankort; reg. nr. _____
kortnr. _____
Udstedt den / 19 _____

Underskrift: _____

Amiga Eurochart

De er tilbage! De for tiden bedste demoer på din Amiga er endnu engang blevet grundigt gransket af demoredaktionens kritiske øjne.

Af Marc Friis-Møller

De udvalgte demoer i denne omgang er alle rimeligt gode, og udmærker sig ved enten at indeholde originale ideer eller forbedrede versioner af gamle.

Den absolut bedste demo i denne omgang er CRYPTO-BURNERS fyldt vektor-demo kaldet "Hunt for 7th October", som udmærker sig ved at have en imponerende hurtig rutine, som kan lave store vektor-designede objekter i intet mindre end 16 farver. Dette antal farver kan for et almindeligt menneske lyde af lidt, men enhver "Coder" på Amiga vil vide anderledes.

Fyldt vektor er jo populært på Amiga'en, og gruppen BRAINSTORM har heller ikke ladet tilfældet råde da de lavede rutinen, som de har brugt i deres demo "Solid Communication". Denne demo bidrager dog underholdningsmæssigt ikke meget, da den i al sin simpelhed består af en udfyldt scrolltekst.

Videreudvikling af ideer er noget man ikke kommer uden om, når man "kigger" demoer, men da ANGELS, efter deres eget udsagn, har sammensat intet mindre end 13 forskellige forbedrede CopperRaster effekter (Parallax scrolling, Twiggie etc.), har de opnået et helt pænt resultat i deres demo ved navn "Copper Master". Specielt nævneværdigt ved den-



"Coppermaster"



"Coppermaster"

ne demo er dog at det farvemæssige design er utroligt flot.

Copperen er også sat i højsædet i RAZOR's nyeste demo, "Habitual Novelty". De er dog her gået til ekstremer, og har valgt udelukkende at bruge baggrunds-farven og rasterbeamen til at designe deres grafik (heriblandt et rumskib & stjerner). Designet af grafikken bliver dog lidt klodset (og GRIM), da det kun er muligt at lave hver "Pixel" 8 bits bred.

Som rosinen i den berømte pølseende har vi set en meget ny demo, "ULTRA", fra Danske REBELS.

Denne demo kan godt nok kaldes ny i betydning af release-dato, men da programmøren har været lidt længere end beregnet om at færdiggøre den, er de brugte rutiner nogle måneder over sidste salgsdato (Know What I Mean?).

Det positive ved denne demo er dog, at det er en såkaldt fem-i-en-demo (eller var der seks?), og derfor indeholder et vist antal "crunchede" demoer (Ingen dog særlig overvældende).

Demoposen er desværre tom nu, men hvis der ikke går noget HELT galt, skulle vi snart vende frygteligt tilbage med nye DEMO-produktioner.

Husk på, at Eurochart ikke er en månedlig oversigt over nye demoer. Dertil bliver der lavet for få gode til, at vi gider bruge spaltepads på dem. Men når der er noget at skrive hjem om fra demofronten, kan du selvfølgelig læse om det her i "Det Nye Computer".

Har du selv lavet en demo, som du mener klarer DNC's højre krav, er du velkommen til at sende den ind til os, på adressen:

**Det Nye COMPUTER,
"Amiga Eurochart",
St. Kongensgade 72, 1264 K.**

PD Special vil i denne måned være ekstra speciel - der er nemlig hele TO disketter der udgør PD-disk nr. 23!

Det er jo efterhånden tradition med en diskette med 6 - 8 forskellige programmer. Helst programmer der rammer hele spektret, spændende ligefra små eller større spil over de egentlige brugerprogrammer for tilsidst at ende med den grafiske/musiske sektor.

En bred vifte

Med en bred vifte af forskellige programmer opnås to ting, - at vise Amiga-brugerne alle aspekterne indenfor Public Domain-verdenen, at Amigaen og ikke mindst programrørerne er utrolig alsidige/kreative, og der findes snart sagt ikke det program, man ikke kan støve op på diverse PD-baserede baser. Det andet formål med den brede vifte af programmer er, at der altid vil være et eller andet program, som kan bruges, enten i form af spil, utilities, grafik eller andet.

Denne måneds PD Special består af 2 disks, hvilket dog ikke betyder tilsvarende flere programmer. På den ene af de to disketter, vil der kun ligge et enkelt program, nemlig The A64 Package. Mere om dette spændende program senere. Den anden diskette er mere typisk for PD-Special.

Med et væld af forskelligartede programmer, skulle det være mærkeligt, hvis der ikke skulle være noget af interesse. Alle programmerne på de to disk's er taget fra Fred Fish PD-serie. Jeg skrev i sidste nummer, at der huserer rygter omkring Fred Fish-seriens tvivlsomme fremtid. Det ser ud til, (heldigvis) at det ikke har hold i noget. Der er lige dukket en ny sendning op, (nu er serien oppe på 390) så lad os tage det som et tegn på et falsk rygte.

Om PD#23a (The A64 Package)

Jeg må indrømme, at det glibede i mig, da jeg i min søgen efter gode PD-programmer stødte på The A64 Package. Som de fleste andre Amigaere har jeg også en fortid som 64:"freak" (det var helt tilbage i 80'erne) med en masse gode timer sammen med "brødkassen". Men



Af Bo Jørgensen

så kom Amigaen, og 64'eren blev ret hurtigt skrottet. Sikkert et meget typisk mønster.

Nå, men der er jo lavet andre 64 emulatore og de er ikke rigtig slået igennem, og da dette er Public Domain, så er det nok ikke nok.....

Efter at have klikket på A64 iconet dukkede et rigtig pænt billede frem (se ill.), der med flot grafik illustrerer hvilken type program, der var aktiveret. Dernæst fremtoner endnu et billede, hvor der yderlig

Men det er et problem, der lader sig løse. Firmaet, Questronix (Cliff Dugan), vil nemlig for den nette sum af 28\$ sende et lille stykke hardware-interface, der skulle løse problemet med drev og printer. Og samtidig bliver man en registreret bruger, hvilket giver "certain rights and privileges", som der står i manualen.

A64 er opbygget ganske som andre Amigaprogrammer. Når programmet er kørt ind, kan man begynde at programmere, præcis som en al-

grammer i en skuffe på drev df0:, skal man med musen vælge The System Menu og slippe tasten ved Drives. Her kan man så skrive, hvor programmerne helt konkret skal gemmes. Derefter vælges Exit Prefs, og nu vil de skrevne programmer blive gemt med den gammelkendte ordre: save "navn", 8 Det samme gælder, når programmet skal hentes (loads). Her bruges så ordren load.

Af andre settings på menubjælken kan nævnes følgende: Under projectmenuen - reset A64, load config, save config, about A64, quit A64, exit prefs. Under Systemmenuen - par port, ser port, modems, game ports, drives. Under Grafikmenu - colors, color gadgets, slider gadgets, color mode gadgets, 20 color mode, 16 color mode, 2-3 el. 8 color mode, borders, screen refresh, direct mode, sample mode. Og den sidste menu er Tools menu, save screen.

Der er mange muligheder, bl.a. at gå til en anden skærm som det er tilfældet med de fleste andre programmer. Det virker meget professionelt opbygget. Det sidste spørgsmål er så, om de egentlige programmer (både spil og seriøse prg.) kan køre på denne emulator. Vi ved det ikke endnu, men med det ekstra interface i den parallelle port, skulle det, ifølge manualen kunne bruges til hovedparten af disse.

Manualen er faktisk også et kapitel for sig. Den fylder 143 Kb hvilket er næste det dobbelte af, hvad selve A64 programmet fylder (92 Kb). Det er usædvanligt at et PD-program har en dokumentation af sådanne dimensioner. A64 er et meget krævende program og vil, når det er startet op, kræve mindst 300 Kb. Derfor er det kun brugere med 1Mb, der kan udnytte A64'erens muligheder. Brugere med "kun" 512 Kb har visse muligheder for at få det til at fungere, men det er ikke uden problemer. I manualen anbefales et minimum af hukommelse på 1.5 Mb for at få hastigheden op på det maksimale.

Men alt i alt må det siges, at her er et PD-program, som virker yderst prof. både hvad angår layout og funktion.

Indhold:

PD#23a: The A64 Package
PD#23b: Formatter (disktool)
KeyMapEd (utility)
Menu (utility)
Pcopy (disktool)
PowerLogo (sprog)
Yawn! (spil)
ArtMuseum (billede)
Daz (show)

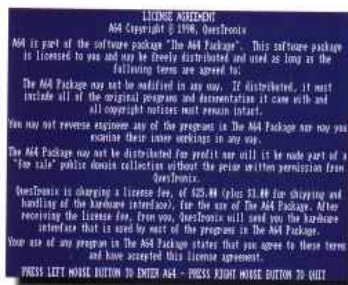
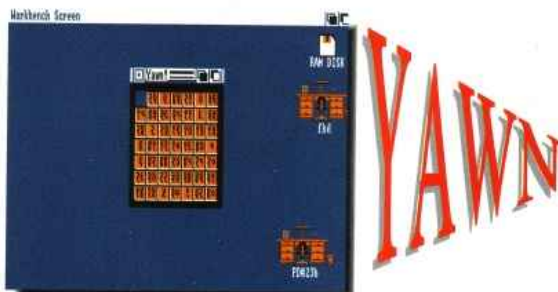
informerer om The A64 Package. Og endelig er den der. Den gamle kedelige 64-skærm. Kan det nu passe? Er Amigaen nu blevet forvandlet til en 64'er?

Svaret må blive et stort ja. Og måske et lille nej. Alt fungerer faktisk som den gamle 64'er. Alt er der. Poke, Peek, grafiktegn, farver og alle de forskellige Basic-ordre. Og det er jo en stor del.

Men på et punkt adskiller denne A64'er sig med den originale, og det er med hensyn til alt det ydre tilbehør - diskettedrev og printere.

mindelig 64'er. Når programmet er færdigskevet kan det gemmes på Amigaens drev ganske, som var det et 1541 drev. For at få det til at fungere, er der dog lige et par settings, der skal ordnes. De to ALT taster trykkes og en menubjælke viser sig nu øverst på skærmen. Nu er der en række valgmuligheder, der skal/kan manipuleres helt efter behov.

Efter at de forskellige indstillinger er sat, kan det hele gemmes i SAVE CONFIG. Når A64 startes op igen, vil disse settings følge med. Hvis man vil have gemt sine A64 pro-



Om PD#23b

Formatter

Som navnet antyder er dette programs vigtigste opgave at formatere disketter. Der kan vælges mellem df0: til df3: og om det skal være fast, med verify, autostart eller FFS. Et nyttigt program, specielt hvis der skal formateres et større parti disketter.

KeyMapED (Tim Friest)

KeyMapED gør det muligt at ændre de forskellige keymaps, som er en del af Workbenchen. Fordelen ved at ændre i keymap'et (tasterne) skulle være indlysende. Når man f.eks. ofte arbejder i CLI'en kan det være praktisk at have en tast, der f.eks. kan skrive DIR DF0: eller måske ED DF0:S/STARTUP-SEQUENCE. Man kan på den måde ændre/tilføje ordrestryktaks til sine funktionstaster med eller uden CTRL/SHIFT aktiveret. Programmet går iøvrigt ned, hvis det ikke har mulighed for at hente et Keymap fra en eller anden disk. Husk derfor at ko-

piere KeyMapED over på den diskette, hvor det keymap ligger, som skal ændres

Menu (Stefan Mørnhag)

Hvordan kan jeg nemmest/hurtigst vælge iblandt mine favoritprogrammer? Med dette program kan man nemt opbygge menuer der giver mulighed for hurtigt og nemt at starte aktuelle programmer. Med funktionstasterne eller musen vælges hvilket program der skal køres, nye menuser (max. 12 s.), aktiver WB m.m.

Batchfilen, som styrer hvilke ting Menu skal kunne starte, hedder Menu-setup, og den skal ligge i S-skuffen. Der ligger en demo menu-setup på disketten, den kan bruges til nærmere studium. Et fint lille program der minder en del om Selector som vi havde i PD-Special for et par måneder siden.

Pcopy (Dirk Reisig)

Endnu et kopiprogram. Dem er der mange af, men Pcopy er alligevel lidt specielt. Den kan selvfølgelig det, den skal: kopiere disketter. Dog

ikke kopibeskyttede disketter. Det særlige ved Pcopy er "copy history vinduet" hvor alle de kopierede diskettens navne er vist. En anden option er muligheden for at hente data fra et beskadiget spor. History vinduet vil derefter ændres til et report vindue.

PowerLogo (Gary Teachout)

Med PowerLogo er vi over i viftens mere alvorlige del - Programmering. PowerLogo er et programmeringssprog baseret på LISP og LOGO. Det er ikke muligt her at give et kursus i PowerLogo, det kræver meget mere plads og tid. Men læs manualen grundigt (den er lang!). Måske er dette lige sproget, du har ventet på.

Yawn!

Arbejder Amigaen på fuld tryk? Venter du? Skal du vente længe før jobbet er udført? Hvorfor så ikke lege lidt imens!? Yawn! er et lille spil der kan tage mange timer at løse. Det er et "computeriseret" plastik plade hvor små tal skal placeres de rigtige steder. Der er forskellige sværheds-

grader afhængig af hvor mange tal, der skal organiseres. Den nemmeste er på 4 X 4 felter (16 tal), og den sværeste er på 7 X 7 felter (49 tal). For at gøre det yderlig kompliceret er det muligt at vælge Arabier eller Hindi i stedet for de gode danske tal.

ArtMuseum (TBag)

Dette billede kræver vist ikke nogen præsentation. Poleret kunst så det batter. Daz er et lille program, der bruges til at vise ArtMuseum. Kan selvfølgelig også bruges til andre IFF billeder.

Scroll (TBag)

Med programmet Scroll kan der nemt laves en lille lysavis, der fortæller en eller anden historie. Teksten laves med en tekst editor og gemmes under navnet Scroll.Text.

Det var endnu engang hvad vi valgte at bringe af PD-programmer for denne gang. Vi er tilbage næste gang med tasken fyldt af alverdens spændende programmer. Glæd jer allerede. See you - Amigafolks!

Ultra

Få styr på

En fleksibel og brugervenlig database er guld værd. Er databasen bygget op omkring hypermediekonceptet, er det næsten genialt. Vi tester UltraCard, og ser nærmere på denne form for lagring af data.

Af Torben Hammer

Du kommer hjem fra arbejde, belæsset med den transportable PC, så du kan få regnearket med det smarte skatteprogram overspillet til din Amiga. Op på skrivebordet ved siden af Amiga med PC'en, og så lige forbinde det serielle kabel - Så for f....., det lånte du jo til Peter ovre i

Århus. Nå, heldigvis er der to mulistik der passer i rodeskuffen, så nu er det bare om at få loddet et kabel på i en fart. Hvordan var det nu det skulle forbindes?

Hvor var det nu du gemte diagrammet? Ringbindet under diverse - næh. Under ledninger - næh. Under modem - næh. Nej,

det ligger nok i databasen. Start SuperBase: Ledninger - nul. Kommunikation - nul. PC - nul. Seriel - nul. OK, det 25-polede stik til Amiga står i håndbogen, men hvad med det 9-polede til PC'en? Åh, hvorfor tog du nu ikke også håndbogen med hjem? Det står et eller andet sted, men hvor?

Hvis nu...

Hvis du nu havde haft UltraCard, ville ovenstående historie være forløbet således:

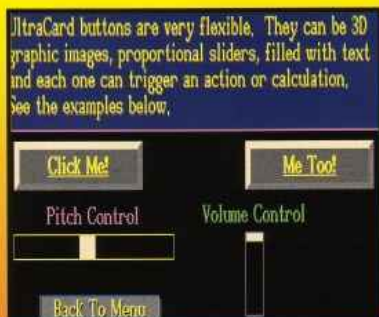
Du kommer hjem fra arbejde belæsset.....Hvordan var det nu det skulle forbindes?

Start UltraCard. Klik på hjemmestablen. Der er arbejdsværelset, og på skrivebordet ved

siden af Amiga står jo den transportable, og der er kablet mellem dem. Klik på kablet og frem springer diagrammet med alle de oplysninger, du behøver.

Lille revolution

UltraCard er et revolutionerende nyt program for Amiga, og så vidt jeg ved, det eneste hypermedieprogram til denne, men alligevel ikke nogen nyhed. Vil man vide mere om hypermediebegrebet, kan jeg anbefale at læse håndbøgerne om Hypercard. De giver en grundig og instruktiv gennemgang af begreberne og mulighederne



Stru

Baggrundslaget kan indeholde IFF-billeder og objekter (knapper, tekstfelter og lignende).

I **Browse** kan man bevæge sig rundt i en stabel medens man bygger den, eller styre gennem en færdig stabel på jagt efter information. Browse vælges med funktionstangenten F1.

Dette er et eksempel på en **ramme**, og denne har eet objekt (knap).

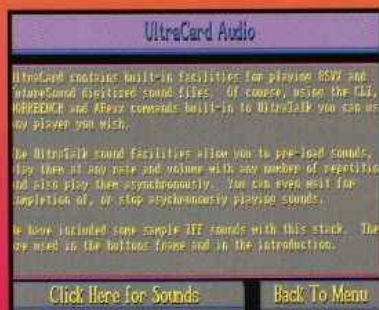
En **database** kan betragtes som en samling kartotekskort, hvor hvert kort har en fane med et søgeord, som kan bruges til at finde kortet med. Det enkelte kort er altså et selvstændigt individ, som ikke har nogen forbindelse med de andre kort. Et kort har ofte flere søgeord tilknyttet.

UltraCards grundlæggende element er objektet. Dette kan fremtræde som en knap, et data input felt, et tekstområde, rulleknapper, et billede eller kombinationer af disse elementer.

Objekter kalder man ofte knapper, fordi et klik på et objekt for det meste virker som at trykke på en knap. Når man klikker på en knap, kan man springe mellem rammer og stabler eller udføre komplicerede serier af kommandoer.

En samling "kartotekskort", som er lagret under samme navn og som er forbundet med hinanden med et system af knapper kaldes en **stabel**.

Modify indeholder alle de nødvendige værktøjer til at udforme og editere rammer og objekter. **Modify** vælges med funktionstangenten F2.



Card sagerne

Kartotekskort

.....
UltraCard er billedlig talt bygget op som en **stabel** (stack) (kartoteks)kort, hvor de enkelte kort kan indeholde billeder, tekst, lyde eller kombinationer af disse. Man kan se kortene i vilkårlig orden, men også indbygge strukturer. Ultracard er specielt designet til at holde rede på denne struktur, og tillader dig på ethvert tidspunkt at gå indtil 25 trin tilbage ad den sti, du har bevæget dig.

Artiklens struktur

.....
Denne artikel er bygget op med den samme struktur, som man

finder i et **hypermedie**, fordi jeg desværre ikke kan demonstrere selve programmet. Forhåbentlig giver vores metode dig bedre end mange ord en forståelse for, hvordan programmet virker.

Godt hjælpesystem

.....
Programmet består af en noget kortfattet håndbog (på engelsk), som godt kunne trænge til en udbygning med forklaring på de mange specielle begreber, som knytter sig til et hypermedie-miljø. Til gengæld findes der et hjælpesystem, som man kan komme til fra ethvert sted ved blot at trykke på "Help"-knappen. Help-skærmene findes selvfølgelig i en Help-

stabel. Med manualen følger to disketter. Den ene indeholder selve UltraCard programmet og den anden en række eksempler og en såkaldt **"browser"**. Det er ganske nemt at installere på harddisk, da det ikke er kopi-beskyttet. Det kører iøvrigt uden mærket fra diskette, selvom det tager længere tid.

ARexx Port

.....
Når man klikker på et **objekt**, aktiverer man et lille manuskript, der indeholder en række UltraCard kommandoer.

Kommandosproget minder en del om BASIC. Det indeholder over 100 kommandoer og funktioner, og giver derudover mulighed for

at man selv tilføjer nye funktioner. Programmet har naturligvis ARexx-port, således at det kan kommunikere med andre programmer med denne port. UltraCard har to hovedfunktioner: **Browse** og **Modify**.

Ikke helt fejlfri

.....
Den version jeg testede er version 1.4, og selvom den er forbedret væsentligt i forhold til version 1.1, er der stadig en del tilfælde, hvor programmet går ned. Til trods herfor kan jeg absolut anbefale det til alle, som er interesseret i Hypermedier.

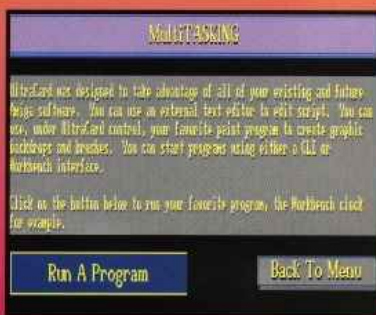
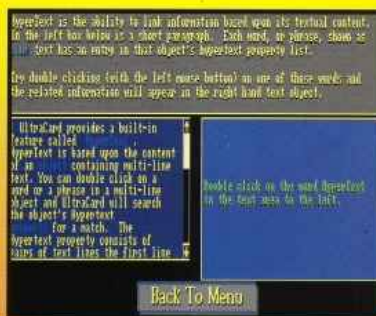
Fakta:
UltraCard, pris kr. 445,-
ESD, Tlf: 8616 6033

struktur

Browser bruges hvis man vil lave selvstændige applikationer, som kan køre uden UltraCard-programmet. Disse applikationer kan man iøvrigt frit distribuere.

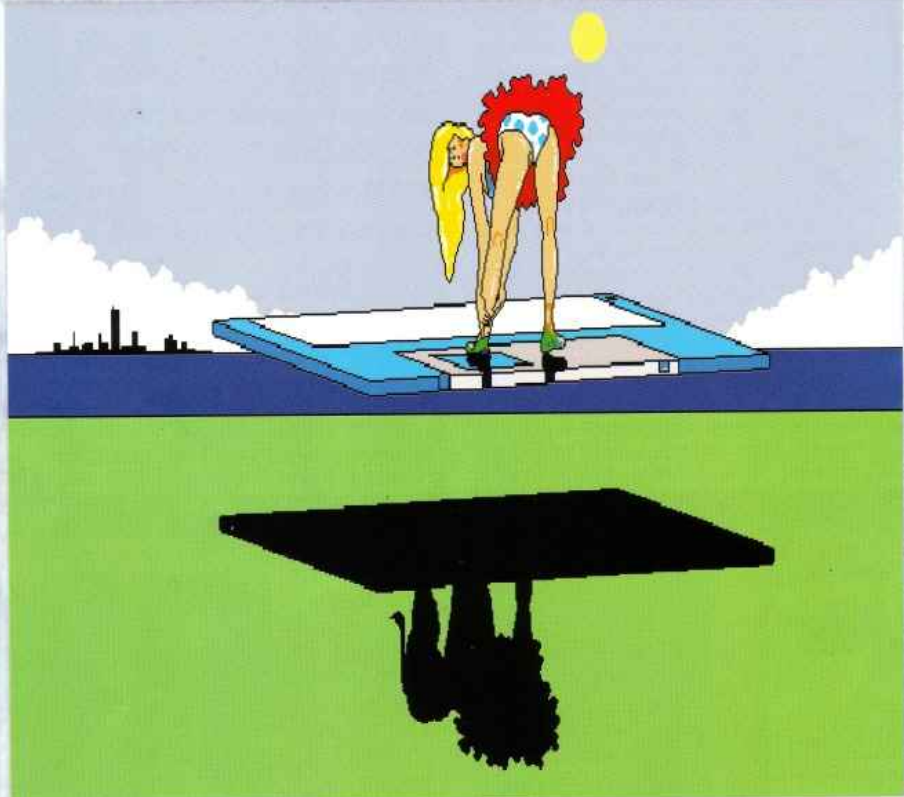
Hypermedie er slags database, som indeholder tekst, billeder og lyd. Hvis informationen kun består af tekst, kalder man det hypertext. Det der adskiller det fra en almindelig database er at den indeholder en struktur der binder informationerne sammen. Det skal forstås på samme måde som når man slår op i et leksikon for at finde en forklaring på et bestemt emne, og under læsningen støder på nye ord, som man igen må slå op for at få forklaret. I en hypertext er dette automatiseret sådan, at de nye ord er "Knapper", som man kan aktivere med musen, og derved straks springe til forklaringen på ordet, ad en forberedt "sti". I en hypertext vil en ny information altid blive hængt ind i en sammenhæng hvor den hører til, og vil også blive genfundet via denne sammenhæng. Denne form for struktur er blandt andet velegnet til at samle information, når man er ved at udforske noget nyt, hvis indhold og sammenhæng man endnu ikke har noget overblik over. **Hypertext** begrebet, såvel som de første programmer er derfor meget naturligt opstået i universitets- og forskningsmiljøer.

ARexx er et kommandosprog, som ikke alene tillader udveksling af information mellem de programmer, som har en ARexx-port, men også tillader ordre at gå samme vej, således at de funktioner, der er i det andet program så at sige kan styres "udefra".



GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



The Lady and the Lion

Jeg vil indlede denne, min første artikel i COMpuTer, med det altid tilbagevendende spørgsmål: "Hvad er computergrafik og kan det kaldes kunst?"

Mange af læserne har sikkert også fået dette smækket i hovedet af kritiske uvidende, når I har siddet mange timer foran skærmen og brugt jeres kreative evner. Hvad svarer man da? Ja for mit vedkommende ser jeg computeren som et stykke værktøj, ligesom de gamle klassiske malere havde deres staffeli og pensel. Og der skal de samme kreative evner samt entusiasme til, for at fremstille et stykke kunst ved skærmen som Rembrandt brugte i sit atelier, i hængangne tider.

Endnu har maskinerne ikke overtaget og efter min mening bliver det ikke i vor tid at vi kommer til at opleve et "Fagre Nye Verden".

Der skal i og med ét stykke hjerne til for at føre musen, gudskelov!

Forskellen på Rembrandt og jer, læsere, må jeg dog indrømme forefinder, idet man kan tale om finkultur og originalitet.

Jeg har fulgt med i "Gallery" i det sidste stykke tid under Kim Holms vejledning og må som Kim har ønsket det utallige gange, bede om lidt mindre kopiering og mere selvstændighed i jeres indsendte billeder.

Det kræver selvfølgelig et talent, at finde et motiv og en idé, men jeg ved også at læsere ligger inde med dette, hvis I giver den en ekstra "skalle"

Jeg må som tilhørende den feminine part af "homo sapiens" også opfordre flere piger til at "ty til musen" for at få en rimelig fordeling af indsendte forslag i konkurrencen om månedens "Gallery" vinder.

Men først og fremmest takker jeg for den store interesse fra læsernes side, til at få disse sider op at stå og dermed være med til at afvise myten om at computergrafik ikke er kunst.

The Lady and the Lion

Dermed er vi kommet til denne måneds vindere hvor Simon Gylden løber af med 1. prisen på 500 kr. Meget originalt fundet på, godt perspektiv og gode farver. Simon skriver at "The Lady And The Lion" blev lavet på et TV og var derfor ikke sikker på farverne, men jeg synes du har ramt meget flot og når du dernæst skriver at det er det første billede du laver på Amigaen, har min begejstring ingen grænser.

Det synes jeg er utroligt flot klaret og tænker samtidigt tilbage på den første gang jeg skulle bruge en mus...oh, skændsel, skån mine læsere!

Sig velkommen til Gallery's nye redaktør, Marlene Diemar Sherar! Hun vil for fremtiden kommentere dine indsendte tegninger, og forsøge din pengepung med skattefrie præmier - send ind og vind!



Purple Sea Walker



Monster



F-16 Falcon



Baby

Jeg tror vi kommer til at høre mere til Simon i fremtiden, om ikke andet kan de 500kr. være en gulerod for at prøve endnu engang.

Purple-Sea-Walker

Jan Fjerdside har været meget produktiv. Jeg synes det var sjovt at se så forskellige stilarter på bare én floppy. Purple-Sea-Walker forblev dog min foretrukne, hvor det er de rene linier og farver der slår igennem. Noget balletagtigt over det gule væsen og bjergene i baggrunden har et fint perspektiv og skygge. Dog er jeg efterhånden blevet en smule træt af, at hvorhen jeg vender mig og ser et Amiga billede, er der evigt og altid den skakternede flade der går ud i horisonten. Det eneste man kan bruge den til er at fremvise et perspektiv og en dybde der ellers ikke ville være der. Jeg forsikrer jer om at man kan bruge andre metoder for at få dybde i et billede, det kræver måske en ekstra indsats fra jeres side! 300kr. til Jan.

Monster

Jeg må indrømme at Rasmus Hagenau gør sig fortjent til en plads her på siderne, selvom monster og mørke sider ikke lige er min kop te. Men jeg kan ikke tillade mig at dømme ud fra mine egne smagsløg. Derfor får Rasmus 100kr. sendt med posten.

Selve billedet synes jeg behøver lidt omtale: Baggrunden er fin og glat og der kommer bevægelse i billedet ved hjælp af et par små strejf. Jeg føler mig hensat til storm og uvejr og dermed har Rasmus velsagtens nået sit mål. Scary Monster....!

F-16 Falcon

Jeg synes at dette billede er meget aktuelt, nu hvor vi ikke ved hvad der vil ske nede i Golfen. Man må vel bare håbe på at F-16 flyene bliver på deres plads her på Gallery-siderne.

Det er Ulla Henriksen som står bag dette billede og især dine farver fik mig op af stolen. Du har ramt helt rigtigt med disse blide toner og dine luftige skyer bringer den "himmelske" stemning frem.

Det eneste jeg ligesom mangler er den følelse af hastighed man ville fornemme, men så må jeg vel drømme mig til det ligesom Ulla formentlig har gjort, da hun fattede musen. 100kr. er på vej.

Baby

Bortset fra at resten af dine billeder var en smule for platte (vittighedstegninger der ville passe hjemme i de kulørte ugeblade), synes jeg alligevel at Baby skulle med. Peter Christiansen skal dog have ros for sin produktivitet. Bliv ved....



Få et gratis spil!...

Når dit abonnement på COMputer udløber og du vil forny det, eller du vil bestille et NYT-ÅRSABONNEMENT på COMputer, modtager du i begge tilfælde HELT GRATIS et spil til din computer. Spillet bliver sendt til dig senest 5 uger efter du rettidigt har indbetalt girokortet.

Sådan gør du!
Nye abonnenter:
Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af COMputer) så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig

... Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis original-spil.



et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:
Har du allerede et

abonnement, og har du i sin tid fået det gennem "kuponyhederne", behøver du IKKE indsende kuponen. Vi ved hvilken computer du har.
Alle andre abonnenter

der IKKE har fået deres abonnement gennem "kuponyhederne" bedes udfylde kuponen forneden. Vi sender automatisk et girokort til dig når dit abonnement udløber og vi ved så hvilken computer du har.

Husk! at ovenstående tilbud KUN gælder for 11 nr. af COMputer/helårsabonnement.

Venlig hilsen

COMputer
- magasinet for dig og din Commodore!



Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:
**Forlaget Audio A/S, St. Kongensgade 72,
1264 København K.**

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på COMputer, ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

☐ AMIGA ☐ C64Disk ☐ C64Bånd
(Kryds af)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort.
- ☐ Jeg har abonnement i forvejen men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
- Mit abonnementsnummer er: _____
- ☐ Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte, dog kun som 1/2 års abonnent (jeg modtager herved IKKE et gratis spil).
- Mit abonnementsnummer er: _____

Abonnement nr: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____

By: _____

Har du idag et halvårs-abonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et års abonnement (kr.: 348,50,-).

DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore

Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER

10

FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13

8260 HIRTZ

QuickShot®

by Bondwell



**QS-123
WARRIOR**

"QuickShot tilbyder det mest komplette udstyr af joystick til computere på det danske marked. Modellerne passer til de mest populære spillemaskiner og til enhver spilletype. Og ligegyldig hvilken model du vælger, kan du være sikker på, at du får det joystick, som lever op til de forventninger, som du må have til udformning og kvalitet. Det er ikke uden grund, at QuickShot er det største navn inden for joystick."



**QS-129 F/N*
FLIGHTGRIP 1/2**

THE NEXT GENERATION



**QS-127
STARFIGHTER 1**

QuickShot®
20,000,000
JOYSTICKS SOLD WORLDWIDE



**QS-130 F/N*
PYTHON 1/2**



**QS-128 F/N*
MAVERICK 1/2**

**QS-135
PYTHON 3**
(Kun Nintendo
og Sega)



**SQ-136
PYTHON 4**
(Kun Nintendo
og Sega)



**QS-131
APACHE 1**



SuperSoft

86 19 32 44

anviser nærmeste forhandler